

Les Tambours du Jugement

par Patrick Fousquel &
Christophe Debien



Niveaux
10 à 13

Nécessite l'utilisation du *Manuel des Joueurs*,
3^e édition de *Dungeons & Dragons*®,
publié par Wizards of the Coast®

Une aventure exploitant le système



Coralynne Gorn

The map illustrates the layout of the Coralynne Gorn, a complex fortress. The central area is a large circle labeled 'E', which is divided into sections 'E1', 'E2', and 'E3'. Surrounding this central area are various rooms and corridors, including a large rectangular area labeled 'D' and several smaller rooms labeled 'C1', 'C2', 'C3', 'C4', and 'C5'. The fortress is surrounded by a wall with battlements. Outside the wall, there are several piers (Ponton) and a large dock area (B1) with many small boats. A large ship (A) is docked at the bottom right. A cave (Caverne) is located at the top right, and a small structure (T) is nearby. The map is labeled 'Coralynne Gorn' in the top right corner.

Coralynne Gorn

The map illustrates the layout of the Coralynne Gorn, a complex structure with a central circular area (E) and various surrounding rooms and corridors. Key features include:

- Central Area (E):** A large circular space divided into sections E1, E2, and E3.
- Rooms and Corridors:** Numerous rooms and corridors are labeled with letters in circles: C1, C2, C3, C4, C5, D, B1, B2, B3, B4, and A.
- Pontons:** Several pontoons are located along the outer edges of the structure.
- Caverne:** A cave is located on the right side of the map.
- Bateau à Aube:** A dawn boat is located at the bottom right of the map.
- Other Features:** The map includes a thick, irregular border representing the outer wall or terrain, and several small illustrations of creatures or characters around the map.

Coralynne Gorn

The map illustrates the layout of the Coralynne Gorn, a complex structure with a central circular area (E) and various surrounding rooms and corridors. Key features include:

- Central Area (E):** A large circular space divided into sections E1, E2, and E3.
- Rooms and Corridors:** Numerous rooms and corridors are labeled with letters in circles: C1, C2, C3, C4, C5, D, B1, B2, B3, B4, and A.
- Pontons:** Several pontoons are located along the outer edges of the structure.
- Caverne:** A cave is located on the right side of the map.
- Bateau à Aube:** A dawn boat is located at the bottom right of the map.
- Other Features:** The map includes a thick, irregular border representing the outer wall or terrain, and several small illustrations of creatures or characters around the map.

Coralynne Gorn

The map illustrates the layout of the Coralynne Gorn, a complex fortress. Key features include:

- Central Area:** A large circular area labeled **E**, divided into sections **E1**, **E2**, and **E3**.
- Rooms and Corridors:** Various rooms and corridors are labeled with letters: **C1**, **C2**, **C3**, **C4**, **C5**, **D**, and **B1**.
- Outer Structures:** The fortress is surrounded by a wall with battlements. Outside the wall, there are several piers labeled **Ponton**.
- Boats and Docking:** A large ship labeled **A** is docked at the bottom right. A large dock area labeled **B1** contains many small boats. Other dock areas are labeled **B2**, **B3**, and **B4**.
- Cave and Other Features:** A cave labeled **Caverne** is located at the top right, with a small structure labeled **T** nearby. A platform labeled **Plateforme** and a nacelle labeled **Nacelle** are also shown.

Coralynne Gorn

The map illustrates the layout of the Coralynne Gorn, a complex fortress. Key features include:

- Central Area:** A large circular room labeled 'E' is divided into 'E1', 'E2', and 'E3'.
- Rooms and Corridors:** Various rooms and corridors are labeled 'C1' through 'C5', 'D', and 'B1' through 'B4'.
- Exterior Features:** The fortress is built on a rocky outcrop. A 'Nacelle' (a small boat-like structure) and a 'Plateforme' (platform) are located on the right. A 'Bateau à Aube' (dawn boat) is shown at the bottom right.
- Pontoons:** Several 'Ponton' (pontoons) are indicated along the outer edge of the fortress.
- Cave:** A 'Caverne' (cave) is located on the right side of the fortress.
- Illustrations:** The map is surrounded by illustrations of the fortress's exterior, including a large dragon-like creature on the left and a smaller dragon on the right.

Coralynne Gorn

The map shows a complex fortress with a central circular area labeled E, surrounded by various rooms and corridors. Key areas include a large central hall (E), several smaller rooms (E1, E2, E3), and a central courtyard (D). The fortress is surrounded by a wall with multiple gates and is situated on a rocky island. A large bridge (A) leads to the fortress from the bottom right. A small boat (Bateau à Aube) is docked at the bridge. A large cave (Caverne) is located to the right of the fortress. The map is labeled with various letters and numbers (A, B1, B2, B3, B4, C1, C2, C3, C4, C5, D, E, E1, E2, E3, T) indicating specific locations. Illustrations of a dragon and a knight are also present.

Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are registered trademarks of Wizards of the Coast and are used with permission.

INTRODUCTION

« Le véritable pays des merveilles fait d'ombre autant que de lumière, et ses mystères ne pouvaient être dévoilés que lorsque la ruse devenait impuissante et l'esprit près de se rompre. »

Clive Barker — *Le Royaume des Devins*.


« Dieu rêve l'Avenir, le Prophète le façonne, le croyant y croit, le païen péri... Alors, rasez-moi tout ça ! »

Sa Sainteté l'Archonte Logrus Lherne — *Manuel militaire du Culte de Justicaar*.

Bonjour, et bienvenue dans *Les Tambours du Jugement* ! Nous sommes heureux de vous retrouver pour ce scénario de *Dungeons & Dragons*® 3e édition, destiné à des **personnages de niveau 10 à 13** :

ultime opus de la saga d'Oblivion, il va vous propulser dans un maelström de combats épiques et de ténébreux complots !

Que vous ayez joué la version courte (une campagne en deux volets débutée dans *La Danse de Fer* parue en octobre 2001 chez le même éditeur) ou que vous soyez un fidèle de la version longue (une campagne en quatre volets s'enracinant dans les mystères du *Sang d'Oblivion*, paru en janvier 2001), vous trouverez dans cette odyssée une conclusion flamboyante pour le cycle d'Oblivion.

Comme précédemment, les paragraphes indiqués par le logo  permettent de relier les quatre scénarios. Ainsi que vous le découvrirez au fil des pages, de nombreuses surprises attendent les héros de la première heure...

Les caractéristiques des créatures sont fournies en fin de scénario ou renvoyées au numéro de page correspondant dans le *Manuel des Monstres* (ex. : « MM 173 » signifie « voir Manuel des Monstres page 173 »).

À L'AUBE DE L'APOTHÉOSE

Les Tambours du Jugement va entraîner vos joueurs au cœur de la machination ourdie depuis plus d'un millénaire par Azel-Liark, l'archiliche qui a assassiné le dieu mineur Justicaar, avant d'usurper son identité et ses pouvoirs.

Ainsi que vous l'avez découvert dans *La Danse de Fer*, les plans de Justicaar/Azel-Liark s'étendent à travers deux mondes, deux univers où vont se dérouler alternativement les aventures : un univers médiéval-fantastique « classique » d'une part, et le demi-plan ténébreux d'Oblivion d'autre part.

Vous trouverez une description détaillée d'Oblivion, la Cité de la Nuit, dans le background fourni avec *La Danse de Fer*. Néanmoins, tous les éléments nécessaires à la gestion des différents épisodes sont exposés dans le scénario lui-même.

L'univers « classique » n'est pas décrit, mais simplement appelé l'Empire. Nous vous conseillons fortement de le remplacer par votre cadre de campagne habituel... secoué, à présent, par les convulsions fébriles du passage imminent du Millénaire de Fer à celui de la Foi.

Rappel de *La Danse de Fer*

L'aventure a commencé au cours des cent derniers jours précédant les fêtes de l'Apothéose, au crépuscule de l'An 999, selon le calendrier du culte de Justicaar.

Cette cérémonie est l'œuvre du grand maître des Chevaliers du Jugement, l'Archonte Logrus Lherne. Événement mystique sans précédent, l'Apothéose se veut le plus grand rassemblement de croyants jamais organisé, et marquera officiellement le passage du Millénaire de Fer au Millénaire de la Foi, « la fin d'une ère de souffrance et l'aube d'une époque de communion spirituelle et de fraternité pour tous les croyants ».

Cependant, derrière ces louables intentions se profile l'ombre d'une menace hideuse, pressentie par quelques-uns, mais soigneusement dissimulée par l'Archonte grâce à ses réseaux d'influence et à son exécuteur secret le Faucheur de Crânes !

Une partie du mystère s'est éclaircie dans le scénario précédent, quand les PJ ont découvert le premier objectif de l'Archonte : récupérer quatre puissants monolithes d'onriôm dans le demi-plan d'Oblivion. Mais ce n'est qu'en fin d'aventure qu'ils ont appris qu'il « menait la danse » : le noble dieu Justicaar et l'immonde archiliche Azel-Liark... car ils ne sont qu'une seule et même entité !

Stupéfaits par l'horreur de la révélation, les PJ ne savent cependant pas à quoi sont destinés les fameux monolithes d'onriôm. Et à présent qu'ils sont devenus les uniques dépositaires d'un incroyable secret, ils apparaissent bien isolés dans ce monde qui ne vibre que pour les fêtes du Millénaire de la Foi.

Une seule solution s'offre désormais : résoudre l'ultime mystère et comprendre ce que cache l'Apothéose.

Mortel compte à rebours

L'aventure des *Tambours du Jugement* se déroule au cours des trente derniers jours précédant l'Apothéose. À travers l'Empire, les croyants multiplient cérémonies et préparatifs. La ferveur mystique semble ne plus connaître de limite et un courant d'intégrisme violent s'empare peu à peu des rangs de l'Ordre.

Les phalanges de Justicaar sont partout, récoltant l'impôt religieux, cantonnant les non-humains aux tâches dangereuses, excommuniant les « modérés » et chassant les païens.

Les Tambours du Jugement

Les congrégations religieuses qui étaient les alliées de ce culte prônant l'ordre et la stabilité se retrouvent muselées par leurs accords ou contraintes de verser de lourdes contributions. Quant aux guildes et dirigeants, nombre d'entre eux sont aujourd'hui victimes des éminences grises de l'Ordre.

Enfin, les opposants du culte disparaissent mystérieusement ou rejoignent les geôles d'Anthéone (capitale religieuse de l'Empire) pour y subir une « rééducation divine ». On raconte même que l'Ordre commencerait à utiliser des morts-vivants comme « outils » pour accomplir des tâches quotidiennes, et que les Saintes Forges fondent nuit et jour les armes d'une grande croisade à venir... Où conduit l'Apothéose ?

Dans cette atmosphère confuse et dangereuse, une résistance va s'organiser. Votre groupe de héros va être propulsé au cœur des événements cruciaux qui vont secouer les royaumes. La Danse de Fer était une longue course-poursuite pour échapper à l'Archonte et comprendre ses intentions. Dans *Les Tambours du Jugement*, l'heure est venue de passer à l'offensive !

CENT POUR CENT ADRENALINE !

Le final d'une campagne est toujours un moment particulier, une alchimie entre révélations ultimes, hauts-faits et combats épiques. Cette aventure n'échappera pas à cette règle et sera menée tambour battant, à la manière d'un film où s'enchaînent mystères et actions. Comme nous en avons l'habitude, cette saga vous sera présentée à la façon dont on raconte une histoire, et certaines scènes seront très « cinématographiques ». Mais que cette apparente linéarité ne vous trompe pas : *Les Tambours du Jugement* ne constitue qu'une armature autour de laquelle tout est possible. Un seul mot d'ordre : faites-vous plaisir, suivez votre inspiration, c'est vous qui donnez le tempo !


Pour vous aider à maintenir le rythme et l'intensité de ce scénario nous vous proposons de doper vos parties avec les quelques « effets spéciaux » suivants :

Oublier on line

La Danse de Fer vous proposait déjà plus de quarante pages de suppléments à télécharger gratuitement sur www.asmodee.com : parchemins à remettre aux joueurs, personnages prêtirés atypiques avec backgrounds secrets, nouveaux sorts, un chapitre bonus, jouer en musique, etc. Toutes ces aides de jeu sont bien sûr optionnelles, mais vous y trouverez de quoi développer l'ambiance de vos parties... et nous allons continuer ! Aussi, rejoignez-nous sur le web, et venez découvrir les surprises concoctées pour O4.

Jouer en musique

À l'instar du scénario précédent, nous vous proposons de donner une dimension exceptionnelle à vos parties en jouant en musique.

Deux types de scènes se prêtent bien à la sonorisation : les scènes d'ambiance et les scènes d'action. Celles que nous avons sélectionnées sont des moments-clés, les piliers de l'histoire. Elles sont écrites en italique et précédées du logo . À côté figure un titre de disque et le morceau précis à utiliser.

Le mode d'emploi est toujours le même : mettez la musique, lisez (ou paraphrasez) le texte en italique à vos joueurs et enchaînez la scène de jeu, en laissant tourner le fond sonore.

Ce scénario fait appel à quatre disques, dont trois utilisés dans *La Danse de Fer* :

- La BO de *Dracula* (Wojciech Kilar, Columbia ©1992 Sony Music Entertainment) pour les ambiances de terreur.
- La BO de *Tomb Raider* (©2001 Elektra records) pour les combats ultraviolents et poursuites endiablées.
- La fabuleuse BO ethnique de *Dinosaur* (©2000 Walt Disney Records) pour les ambiances héroïques/exotiques.
- Et la BO de *The Lord of the Rings* (Howard Shore, ©2001 New Line Production Inc.) que beaucoup d'entre vous ont appréciée.

Si vous n'avez pas encore tenté l'expérience, n'hésitez plus. Vous découvrirez à quel point certaines scènes prennent une dimension unique : en effet, ceux qui ont joué *La Danse de Fer* auront remarqué que la longueur des paragraphes à lire se cale pile sur la musique proposée, pour mieux émerveiller, terroriser ou surprendre vos joueurs !

Et pour ceux qui veulent en savoir plus, rappelons qu'un dossier complet à télécharger vous attend sur notre site web, avec tous les trucs et astuces pour jouer en musique.


RÉSUMÉ DE L'HISTOIRE

La saga reprend là où *La Danse de Fer* s'est achevée et suit un fil conducteur unique, dévoiler le secret derrière l'Apothéose. Les PJ débute ainsi l'Épisode 5 dans les eaux turquoise de Parchipel du Grand Récif, où la révolution a produit de nombreux changements. Au programme : machinations autour du pouvoir, sports exotiques et un remake de *La Grande Évasion*, version sous-marine épiques !

L'Épisode 6 les entraînera dans une infiltration commando au cœur d'une citadelle des marais. Dans une ambiance glauque marquée de *Frankenstein*, ils découvriront les premiers mystères de l'Apothéose, tenteront de désamorcer un mécanisme destructeur et termineront par une vrombissante poursuite à travers les bayous.

Lancés sur la piste du concepteur de l'Apothéose, dans l'Épisode 7, ils apprendront les joies d'être papas... d'un dragonnet.

Les Tambours du Jugement



avant de s'enfoncer dans les ténèbres volcaniques d'une zone interdite. Humour, peurs bleues et Nuit des morts-vivants seront alors de la partie.

L'Épisode 8 les propulsera ensuite en Oblivion, où ils auront la possibilité de vivre dans la peau de Joyn, Malk, Ô et Wytch, de puissants esprits follets. Ils exploreront une dangereuse ville mécanique à l'ambiance « steampunk » et découvriront finalement les origines de leur divin adversaire.

Au seuil de l'Apothéose, enfin, l'Épisode 9 les emportera jusque dans le Plan Astral, au cœur d'une ésotérique forteresse flottante, avant de les ramener pour une extraordinaire bataille aérienne contre les armées de morts-vivants !

Comme pour les opus précédents, voici la traditionnelle « bande-annonce » des *Tambours du Jugement*. Photocopiez-la et envoyez-la à vos joueurs quelques jours avant la partie (cf. aussi la version téléchargeable sur www.asmodee.com). Vous pouvez également la lire en début de jeu sur un fond musical (■ **Ambiance « épopée » / Dracula, 2 : Vampire Hunter**).

Un territoire interdit au cœur de l'Empire. Trente jours avant l'Apothéose.

Cernés d'instruments métalliques complexes, deux silhouettes encapuchonnées scrutent la vallée qui s'étend en contrebas : au centre, quelques centaines de croyants se sont rassemblés. La foule oscille, hypnotisée par le rythme lancinant des percussions rituelles : la transe commence tandis que s'élèvent prières et clameurs mystiques. Le tempo s'accroît, amplifiant encore la ferveur qui agite les pèlerins. Soudain, une imposante nef volante fait son apparition, projetant une ombre immense sur les croyants. À la proue, un énorme bloc d'onirisme brille d'une lueur malsaine. Sur le pont, l'Archonte Logrus Lherne, « le Seigneur Cornu », déploie sa silhouette massive. Des cris s'élèvent... Alors vient l'Éclair, blanc, insoutenable, immédiatement suivi d'une onde de chaleur extrême. Une température à faire fondre la lumière elle-même. Et, l'espace d'un instant, tout n'est plus que hurlements et plaintes abominables, tandis que dans les cieux s'entrouvre une brèche aussitôt refermée. Puis vient le silence : un silence total, absolu, d'une perfection inhumaine.

Les deux silhouettes se figent avant de tomber à genoux : secouées de sanglots, elles viennent, au nom de leur dieu, d'assister au massacre de centaines d'innocents...

Oblivion, Cinquième Cercle. Mêmes instants.

Kalisto, centaure de la Néo-Académie, arpente le rivage poussiéreux de cet étrange secteur d'Oblivion. La sueur a couché son poil fauve, lustrant son poitrail telle une armure de cuir. Fourbu par une longue course effrénée pour échapper aux atrocités de poussière, Kalisto cherche un abri sûr. Longant de hautes roches de basalte, il avise une anfractuosité qui semble pouvoir lui garantir une certaine sécurité... Une initiative qui va lui permettre de rester en vie, quelques instants supplémentaires. Le centaure pénètre dans l'ombre minérale, goûtant à l'avance le plaisir d'un repos mérité.

Soudain, l'air tout entier s'empli d'une clameur insoutenable : les cris horrifiés de centaines de suppliciés broyés par d'improbables mâchoires. Kalisto retresse la tête et reste quelques instants aveuglé par une lueur immaculée. Lorsque sa vue revient, le décor qu'il arpentait a disparu, et il contemple un nouveau paysage... inconcevable. Incroyable, il se met à trémoler. « Il faut avertir la Néo-Académie », songe-t-il. « Personne ne peut imaginer pareil séisme. » Puis Kalisto tourne les talons, et disparaît...

Sereniti Sanctum, forteresse secrète des Archontes. Un peu plus tard...

Sous le dôme d'une gigantesque verrière tendue de dentelles de cuivre, une ombre puissante contemple l'immensité étoilée. Dans le silence immobile de la pièce, une autre silhouette exécute avec une lenteur infinie une étrange chorégraphie : dépliant chaque muscle, chaque articulation de son impressionnante stature, l'homme semble peu à peu sortir d'une torpeur séculaire, telle une statue revenant à la vie. Soudain, dans un chuintement métallique, une faux aux lames jumelles surgit entre les mains du danseur. Le mouvement s'accroît petit à petit tandis que le bruit des lames tournoyantes emplit l'air d'une clameur sinistre : le silence qui régnait jusqu'à présent vient d'exploser en mille particules cristallines.

« Il suffit » tonne soudain l'ombre qui n'a pas quitté sa morne contemplation. Sans se retourner, elle s'adresse à l'homme qui s'est à présent figé :

« L'heure est proche, Faucheur, et rien ne doit gâcher notre Apothéose... Malheur à ceux qui ne croient pas ! Va, et ramène-moi leurs têtes ! »

L'homme disparaît sans un mot tandis que l'ombre glisse vers l'œuvre titanesque qui occupe le centre de la pièce : un monolithe étrange sculpté dans un bloc de nuit. L'ombre s'agenouille alors à ses pieds, et se met à prier...

Un nouveau jour se lève. Un groupe d'aventuriers s'éveille au cœur d'une cité marine.

La nuit a été lourde de cauchemars étranges, de visions chimériques... Des signes prémonitoires ? Les traits tirés par cette nuit agitée, les aventuriers se préparent à un avenir qui, désormais, ne peut plus être ordinaire. Un avenir teinté de fièvre et d'incertitudes, où seuls les plus audacieux auront un espoir de triompher.

Aux quatre coins de l'Empire, le destin achève de se mettre en place...
L'heure de l'Apothéose a sonné !

ÉPIQUE 5 : LES COMPAGNONS DE L'AUBE

À L'AUBE D'UN NOUVEAU JOUR

■ Ambiance « splendeur palpitante » / Dinosaur, 7 : they're all gone. Un nouveau jour se lève sur l'archipel du Grand Récif... Vous marchez sur la grève, à la rencontre de celle qui a changé à jamais votre destin : la douce et envoutante Lorien Gayle.

Le regard noyé dans les lueurs incandescentes de l'aube naissante, la belle demi-elfe, assise en tailleur sur le sable tiède, contemple les eaux calmes du lagon. bercée par le rythme lancinant du ressac, elle laisse ses pensées dériver au gré des sensations qui la submergent : le goût salin des embruns déposés sur ses lèvres, le chant récurrent des vagues apaisantes et, surtout, l'extraordinaire palette écarlate que le soleil fait exploser dans le ciel.

Lorien a toujours apprécié ce moment de la journée, ce calme qui précède le réveil de la vie et ces teintes flamboyantes qui viennent déchirer les ténèbres monochromes de la nuit. Lorien aime l'aube, symbole d'un espoir chaque jour renouvelé...

Soudain, une goutte d'écume vient mourir sur sa joue, coulant le long d'une écharde à peine refermée. Le contact urticant de l'eau salée la ramène vers une réalité plus sombre. La « Dame de l'Aube », comme l'ont surnommée les Nawals, vous interpelle alors :

« Compagnons, nous avons contemplant l'inimaginable. Nous savons maintenant quelle divinité impitoyable sautent Logrus Lherne. Et même si les légions de l'Archonte sont aveuglées par leur foi, même si les obstacles semblent impossibles à vaincre, nous allons nous battre ! Êtes-vous prêts à faire triompher la Vérité ? »

Lorien a un besoin vital des PJ, qui sont, avec elle, les uniques témoins de la dualité de Justicaar/Azel-Liark. Or déclarer ouvertement la guerre à l'un des plus puissants cultes terrestres pourrait paraître suicidaire à votre groupe d'aventuriers... C'est donc un véritable engagement que Lorien leur demande de prononcer.

Elle commence par révéler son identité complète : Dame Lorien Gayle Glonnën-Flindëll, Premier Questeur d'Elhonna et... fille de la reine des elfes, investie de ses pleins pouvoirs !

Elle s'adresse ensuite aux PJ un par un. Ici est le moment de stimuler les sentiments de vos joueurs, habile MJ ! À un paladin, elle demande protection ; à un elfe, son allégeance ; à un PJ séduit, elle fait jurer de la suivre jusqu'au bout ; à un PJ cupide, elle rappelle qu'elle est une riche commanditaire, etc.

Lorien négociera autant qu'il le faudra, allant jusqu'à offrir un prix non négligeable pour s'assurer leur loyauté : « Voici ce que j'ai récupéré pour vous dans le palais du gouverneur, pendant les pillages qui ont suivi la révolution... » (proposez ici quelques trésors de votre cru, en gemmes et objets magiques mineurs, jusqu'à concurrence de 10 à 20 000 po).

Au terme de cette « cérémonie », elle baptise officiellement le groupe « les compagnons de l'Aube », scellant ainsi leur alliance.

Puis elle rappelle les événements récents et brosse un tableau de la situation sur l'archipel.

DE CENDRES ET D'ÉCUME

Vingt-quatre heures plus tôt, les PJ étaient occupés à secourir Lorien Gayle dans Incarna Cantor, « l'enfer » d'Oblivion. Pendant ce temps, les Nawals prenaient d'assaut le palais du gouverneur de l'archipel !

Galvanisés par leur leader spirituel (l'enfant nawal que l'on surnomme « le Dragon ») et par les exploits des PJ, ils ont attaqué sur leurs dragon-tortues et semé la panique parmi les Chevaliers du Jugement.

Ces derniers ont alors fui sur leurs dragons d'acier, en emportant le précieux monolithe d'onirisme stocké dans le palais (heureusement pour les PJ, ils n'ont pas eu le temps de récupérer l'Œil d'Éther, seule issue pour revenir d'Oblivion). Les combats ont été si violents que la puissante ziggourat de nacre et d'argent n'est plus qu'un amas de ruines, que quelques Nawals s'acharnent encore à démanteler.

Dans le même temps, la panique engendrée par la révolution a entraîné le départ précipité de tous les villages flottants ainsi que des plus riches familles de colons, trop impliquées dans l'exploitation des Nawals.

La réaction de l'Ordre de Justicaar ne s'est pas fait attendre. Quelques heures après, l'Archonte Logrus Lherne, craignant qu'un tel événement ne provoque d'autres troubles à travers l'Empire, a vivement condamné la révolution. Il a refusé de reconnaître la validité d'un nouveau pouvoir. À la place, il a décrété un embargo total autour du Grand Récif afin de l'isoler ! L'ancienne garnison s'est donc repliée au large, où elle a pris position avec ses dragons et quelques navires.

Logrus Lherne a alors nommé un médiateur sur l'archipel, qui négocie déjà avec le Dragon. En échange d'un retour au calme rapide, il promet le maintien d'un approvisionnement venu du continent.

En attendant que la situation s'éclaircisse, le Grand Récif est sous le contrôle d'un Conseil révolutionnaire composé de Nawals menés par le Dragon, et de tous les colons chefs de clans encore présents. Mais ces chefs, qui sont majoritairement des humains, contestent déjà l'autorité du Dragon : un simple enfant nawal qui, selon eux, n'a pas de légitimité coutumière.

C'est alors que les PI et Lorien sont ressortis d'Incarna Captor, tels des survivants revenus de l'enfer ! Accueillis en véritables héros (surtout s'ils ont apporté un soutien actif à la révolution), ils sont devenus en quelques heures des « mythes vivants ».


Désormais, tous ont le regard tourné vers eux, et retiennent leur souffle.

L'archipel du Grand Récif est devenu un symbole : le premier


endroit où s'est produite une rébellion contre le tout puissant et respecté Ordre de Justicaar. Que va-t-il se passer maintenant ?

L'OISEAU-SCRIBE

Lorien a toujours su que ce moment viendrait : l'heure où elle se retrouverait face à face avec l'Archonte Logrus Lheme, et les ténèbres qu'il représente.

Depuis sa tendre enfance, elle sent qu'une force bienveillante la guide et la prépare à cet instant. Lorien se représentait jadis cette force comme l'image d'une petite fille, incarnation d'un Bien absolu, la suppliant chaque nuit en rêve « d'ouvrir les portes d'une prison immense, un mensonge gigantesque enfermant le monde et le privant de la lumière de la Vérité ».  vous avez bien sûr reconnu la petite Sinsé, Incarnin du Bien dans O1-O2).

À l'époque, ces songes récurrents fascinaient sa mère, la reine des elfes, elle-même incapable de rêver, tout comme son peuple. La reine crut même y déceler un signe de la déesse Elhonna. C'est pourquoi, très tôt, elle favorisa les penchants religieux de sa fille, encourageant sa vocation de prêtresse qui l'a naturellement conduite à la tête des Ovesteurs d'Elhonna, les enquêteurs d'élite du pouvoir royal.

 Ces rêves étaient l'œuvre de Sinsé, la petite Incarnin du Bien qui représentait l'esprit bienveillant du Dieu-Céphale dans O1-O2. La « prison » dont il est question est un symbole : celui sur lequel est construite toute la campagne d'Oblivion. En effet, c'est à la fois une prison physique — la barrière isolant la Terre des Chimère, et une prison mentale — le mensonge sur lequel est bâti le culte de Justicaar.

Car Justicaar/Azel-Liark n'a emprisonné Oblivion que pour cette seule raison : dissimuler sa vraie nature ! En effet, en Oblivion, les rêves des dieux s'expriment sous toutes sortes de formes, et ce formidable secret n'aurait pas manqué d'être éventé tôt ou tard.

Rappelez-vous le début de notre premier scénario *Le Sang d'Oblivion*, juste après que l'accès au demi-plan fut verrouillé à jamais et que les fragments de sa clé furent dispersés aux quatre

vents : « Désormais, rien ni personne ne pouvait plus contempler les secrets des dieux. Alors Saint-Justicaar sourit, car les Juges divins avaient bien fait leur office. Il dissout la cabale et chacun retourna à ses mystères, songeant qu'ils ne puissent plus être révélés aux mortels ».

Toute l'histoire d'Oblivion raconte ce combat millénaire entre le Dieu-Céphale et Justicaar/Azel-Liark, le Mensonge et la Vérité, l'Ombre et la Lumière...

Aujourd'hui, Lorien et les PI ne peuvent plus agir seuls. C'est pourquoi, la demi-elfe décide de contacter sa souveraine. Lorien se penche alors vers une minuscule cage dissimulée dans les pans de sa robe : elle en saisit le colibri multicolore qu'elle a acheté le matin même à l'un de ces oiseleurs sur les quais du Grand Récif. Elle l'approche de ses lèvres, murmure quelques mots dans une langue oubliée tandis qu'une vapeur dorée vient baigner l'oiseau. Puis, Lorien se lève, ouvre les mains et regarde l'oiseau s'éloigner dans le ciel enflammé.

Elle explique alors aux PI qu'elle a adressé un « oiseau-scribe » (nouveau sort, cf. Annexes) à la reine des elfes, et leur conseille d'attendre la réponse de la souveraine. « Le temps d'évaluer la situation avec ses conseillers elfes, elle nous contactera dans quelques jours, tout au plus, compagnons. En attendant, je vous conseille de vous rendre auprès de notre jeune et vaillant ami nawal, le Dragon. Les choses sont déjà en train de bouger, au sein de l'archipel, et il vous appelle à l'aide. »

LES TROIS PIERS DE LA CAMPAGNE

Quel que soit le nombre de PNJ secondaires, cette campagne repose sur trois figures emblématiques : Lorien Gayle incarne le pôle du Bien, l'Archonte Logrus Lheme celui du Mal, et le Faucheur représente l'Action, l'affrontement qui va et vient perpétuellement, tel un pendule mortel, entre ces deux pôles. Derrière cette intrigue se profile le combat millénaire entre le Dieu-Céphale et Justicaar/Azel-Liark, mais veillez à ne pas faire apparaître ces derniers comme des « PNJ ». Ils ne sont que des forces, des volontés pures, au-delà des considérations mortelles. Ces divinités ne peuvent rien par elles-mêmes (elles ne sont ni omniscientes ni omnipotentes). Seuls les héros de cette histoire façonneront le destin : Lorien Gayle et vos aventuriers, d'un côté, face à leurs adversaires, Logrus Lheme et le Faucheur, de l'autre.

JEUX ET STRATÉGIES

La réponse de la reine des elfes mettra, selon votre convenance, cinq à dix jours pour parvenir sur le Grand Récif. Les PI peuvent en profiter pour se soigner, préparer leurs sorts, récolter des ingrédients, renseignements, etc. Mais comme vous allez le voir, ils ne vont pas manquer d'être sollicités.

Lorien, pour sa part, dort peu, s'entraîne inlassablement et passe des dizaines d'heures à échafauder des plans contre l'Ordre de Justicaar. Chaque jour qui s'enfuit la transforme un peu plus en noble chef de guerre.

ENNEMIS D'ÉTAT

À présent que la révolution entre dans une phase plus politique, chacun essaie de tirer son épingle du jeu. Le Conseil révolutionnaire, composé de vénérables chefs de clans humains et de peu de Nawals (les mauvaises habitudes ont la vie dure), conteste l'autorité du Dragon. Il s'inquiète de l'embargo imposé par l'Ordre de Justicaar et accuse, à mots à peine couverts, les PJ d'être responsables de cette situation !

La première action du Conseil révolutionnaire va donc consister à essayer de se débarrasser de cet encombrant gamin qui veut tout changer. C'est pourquoi, il le somme de se plier aux coutumes usuelles afin de prouver son bon droit : le Dragon a 48 heures pour récupérer les attributs traditionnels du pouvoir nawal (un sceptre de nacre et un collier de dents de bonthos), dissimulés sur un petit îlot.

Le problème, c'est que le Dragon, mutilé lors de l'assaut du palais du gouverneur, est dans l'incapacité de s'y rendre ! Il est cloué sur une civière pour au moins quinze jours, selon les chamans. L'enfant mande alors les PJ à son chevet et demande leur aide.

— Le sceptre de nacre et le collier sont enterrés dans le Cimetière des épaves perdues : un îlot sacré au nord de l'archipel, où les colons abandonnent leurs épaves et où les Nawals enterrent leurs morts. Par malchance, un petit contingent d'ogres-preux s'est réfugié là-bas, après y avoir échoué son

embarcation, dans la panique de l'évacuation. Depuis, les ogres sont sous la coupe d'un certain Mordouk le terrible, un « gentilorque des mers » que les PJ connaissent bien !

— Officiellement, le Dragon doit aller tout seul récupérer le sceptre et le collier. Les membres du Conseil révolutionnaire scrutent d'ailleurs ses faits et gestes, savourant à l'avance sa défaite lorsqu'ils le déclareront inapte à gouverner les Nawals, dans 48 heures. Les PJ pourraient le soigner (sorts de soin) ou prendre sa place (sorts d'illusion). Dans tous les cas, le Dragon (ou son sosie) doit donner l'impression qu'il part seul. Les PJ peuvent alors l'accompagner invisibles, sous l'eau, métamorphosés en bonthos, etc.

— Sur place, il faut tromper la vigilance de ces gardiens improvisés ou imaginer une stratégie d'assaut. La vingtaine d'ogres-preux ont établi un petit village rudimentaire au milieu des carcasses de navires occupant la quasi-totalité de l'île. Libérés de la tutelle de l'Ordre de Justicaar, ils attrapent tout ce qui leur tombe sous la dent (poissons, Nawals...) et passent leur temps à faire des grillades (risque d'incendie !) ou bien s'amusent à sauter à travers les planchers pourris des navires (risque d'effondrement !).

— Mordouk, lui, s'est aménagé une « case de chef » dans l'épave d'un vaisseau venu de l'orient lointain. Il a décoré son antre de quatre bonbonnes d'artifice (O3 p. 11), récupérées dans la cale et de trophées nawals volés dans le cimetière... dont les fameux sceptre et collier convoités par les PJ. Situations explosives en perspective !

• **Ogres-preux (20)** : pv 31

• **Mordouk le terrible** : demi-orque guerrier 8, pv 65

Maître Gallum

Ce petit homme chafouin, empêtré dans des robes trop grandes, ne paye pas de mine. Et pourtant, c'est l'un des meilleurs « médiateurs » de l'Ordre, véritable éminence grise du gouverneur quand celui-ci était encore en place.

Maître Gallum a déjà obtenu de participer aux réunions du Conseil révolutionnaire, et il a commencé son travail de sape pour s'assurer d'un contrôle sur le futur gouvernement de l'île. Expert dans l'art du chantage et de l'intimidation, il abhorre toute forme de violence et passe son temps à manipuler les autres. Ainsi, il n'exercera jamais de menaces directes mais, par insinuations et autres moyens de pression, il s'assurera du bon déroulement de ses plans.

— Sa mission sur le Grand Récif est simple : permettre, à terme, le retour de l'Ordre et minimiser l'impact de la révolution nawale. S'il croise les PJ, il les identifiera sans problème et n'aura de cesse de leur compliquer la vie. Il sait que l'Ordre n'interviendra pas directement dans l'archipel, mais il dispose de quelques brutes pour organiser de





« malencontreux accidents » : effondrement d'une passerelle, guet-apens, etc. — Si les PI s'attaquent de manière frontale à Maître Gallum, ils risquent de subir les foudres du Conseil révolutionnaire : fortes amendes, condamnation à des « travaux d'intérêt public » (nettoyage des fosses à bonthos). En cas de bagarre, le Conseil fait appel à sa milice révolutionnaire : une trentaine de fiers-à-bras trop contents de pouvoir taper

sur tout ce qui bouge maintenant que l'Ordre de Justicaar n'est plus là pour les calmer.

— Notez que si les PI ont permis au Dragon de récupérer les attributs du pouvoir nawal, ils bénéficieront de son appui pour tempérer le Conseil. Par ailleurs, Lorien s'opposera à de nouvelles violences et exhortera les PI à trouver d'autres solutions que « supprimer tout le monde ».

— Il existe un moyen de neutraliser Maître Gallum. En effet, celui-ci est possédé par l'un des plus puissants démons qui soient : le démon du jeu. En le suivant, les PI pourront découvrir qu'il passe une grande partie de son temps aux Barons Bonthos à parler sur les duels de Frontal Kombal. Si les PI parviennent à en faire leur débiteur, ils s'assureront d'une relative tranquillité.

- ♦ **Miliciens révolutionnaires / ou Brutes de Gallum** : hommes d'armes 2, pv 10
- ♦ **Maître Gallum** : noble 12, pv 48



RENSEIGNEMENTS SUR L'EMBARGO

En ces temps troublés, il est difficile d'obtenir des informations précises sur l'embargo mis en place par les Chevaliers du Jugement. De nombreuses rumeurs circulent dans les auberges et les marchés : « Impossible de passer, je vous le dis, c'est une véritable armada qui contrôle les accès à l'Archipel » ou « Et ces dragons qui patrouillent sans cesse dans le ciel, on prétend qu'ils ont ordre de détruire tout ce qu'ils aperçoivent » ou « Mon oncle, vous savez, le pêcheur de perle, affirme même avoir vu des prêtres sillonner le large sur des frakiers ».

La seule personne véritablement au courant est Maître Gallum, mais il ne révèlera ses informations que sous la torture.

En fait, il apparaît qu'une poignée de navires contrôle les passes de la barrière de corail qui encercle l'archipel tandis que plusieurs Chevaliers-Dragons exercent une surveillance aérienne. Pour en savoir un peu plus, il faut passer de longues heures d'observation, dissimulé sur les plages du Grand Récif...

GRILLADES ÉPICÉES ET NOTES SALÉES

En quelques jours, et en dépit de l'impossibilité de quitter le Grand Récif, la vie paisible et exotique du lagon semble avoir repris ses droits.

Enchâssées dans l'écrin cristallin d'une dentelle de corail, les eaux translucides baignent l'archipel d'une éternelle sérénité. Chenaux et passerelles résonnent sous les harangues des marchands ambulants tandis que les alizés dispersent les cris de quelques bonthos effrayés...

Le Grand Récif, telle une vague d'écume effaçant un dessin sur le sable, semble avoir déjà cicatrisé les blessures de la révolution qui l'a récemment ébranlé. Seuls quelques détails trahissent encore les événements qui s'y sont déroulés : les ruines éventrées du palais de l'ex-gouverneur, les pilotis tronqués d'un quartier incendié ou encore les toises tannées par le soleil des équipes de charpentiers. Mais ici, même l'odeur tenace du bois calciné ne résiste pas aux senteurs pimentées qui s'échappent des conques nawales...

Les seules différences notables sont une animosité et une méllance clairement affichée par tous vis-à-vis de la magie et de tout signe religieux ostentatoire, ainsi qu'un dépeuplement de certains quartiers.

C'est dans cette ambiance que les PI vont se retrouver confrontés à divers problèmes, au gré de votre humeur, et dans l'ordre de votre choix...

FILS DU DRAGON !

Si les PI se sont illustrés lors de la révolution, le Dragon, en dépit des protestations du Conseil révolutionnaire, leur propose de participer au rite d'initiation des chamans nawals.

Cette cérémonie, habituellement réservée aux seuls membres de cette race, assurera aux PI un soutien sans faille de cette ethnie et de leurs alliés (quelques tribus autochtones à travers l'Empire, à définir selon vos propres besoins) en cas de nécessité. Mais surtout, elle leur permet d'entrer brièvement en communion avec l'esprit d'un dragon-tortue, ce qui leur confère une affinité particulière avec ce type de créature (en termes de jeu : *direction de pensées* permanente avec les dragon-tortues : +3 permanent aux jets Natation, +5 permanent aux jets de sauvegarde contre la présence terrifiante des dragons). Aucun PI n'est obligé de participer à cette épreuve, mais Lorien s'y pliera par respect pour le Dragon.

— L'épreuve se passe individuellement (prenez vos joueurs un par un). Les volontaires sont conduits à travers un labyrinthe de corail qui s'enfonce dans les sous-sols du Grand Récif et parviennent devant une arche purpurine omée de cinq symboles évoquant les alignements : un requin (mauvais), une pieuvre (chaotique), un dragon-tortue (neutre), un lamantin (bon) et un dauphin (loyal).

— L'arche donne sur un lac souterrain comportant une seule issue, sur l'autre berge. C'est elle qu'il faut atteindre pour remporter l'épreuve. Mais dès qu'un individu pénètre dans la caverne, un dragon-tortue bleuté et auréolé de puissance jaillit des eaux,

Les Tambours du Jugement

tant ostensiblement le passage *convocation de monstre IX* amité à la

— A l'entrée deux *« les du nacre cont enient des perle »*

— *« radiant la map »* Avant toute tentat ve *« les Nawa »*

— *« e conse aux PI »* *« Sloyer la voie du dragon-tortue »* et vou

— *« Chacun peut décider de combattre ou d'abandonner »* mais ne peut tenter l'épreuve qu'une seule fois

— Pour passer sans se faire attaquer, il faut « paraître »

— Neutre pur Ot le *« les perles est astement de « compenser » les »*

— *« extrêmes de ceux qu les portent »* Ainsi, une perle

— *« perles blanches pour mauvais et chaotique »* tandis qu'une perle

— *« noire fera de même pour bonfoya »* Toutes les combinaisons sont

— *« possibles »* par exemple un PI chaque bon aura besoin de deux

— *« perles »* une noire et une blanche pour paraître neutre

— Les vainqueurs de l'épreuve qu'ils aient éliminé le dragon-tortue

— *« »* atteindront la sortie. Elle donne sur une étrange

— *« grotte de corail »* dans laquelle les PI ont l'impression qu'une

— *« puissance extraordinaire scrute leur âme »* Ils vivent alors un instant

— *« de communion extatique et acquièrent les avantages énumérés pi »*

— *« haut »* Ce sont désormais des Fils du Dragon

— *« »* réaliser cela de façon amusante vous pouvez, si vous le

— *« souhaitez »* autoriser les joueurs « Fils du Dragon » à porter un signe

— *« distinctif »* bandana de pirate sur la tête, rune sur le front, etc.

— Désormais, chaque fois qu'un PI/PI s'adressera à eux sur le soir de

— *« l'archipel »* ils pourront exiger qu'il commence sa phrase par « Vénéré

— *« fils du dragon »*

— *« »*

— *« »*

— *« »*

— *« »*

CHEZ ARGOS LE SAGE

C'est sans doute la meilleure adresse pour obtenir fiores et autres sortilèges. Le seul problème c'est que ce vieil aventurier en retraite aux autres d'ermite, passe son temps à méditer au bord de la plage au sommet du capharnaüm qui lui sert d'échoppe. Original, voire un peu fou, il n'est que très peu intéressé par les valeurs matérielles et la seule monnaie qui a cours chez lui est la poute intellectuelle. Ainsi, il ne cédera la moindre chose qu'à ceux qui sont capables de résoudre ses énigmes. Maltraité, il se servira de son jeu de cartes fantasmagoriques pour se défendre.

— Par énigme résolu il accorde l'équivalent de 1 000 po d'objets et n'ira pas au-delà de trois transactions à moins que les PI n'aient l'idée de lui poser à leur tour une énigme dont il s'est-à-dire vous l'avez, ne trouvera pas la solution. Voici à titre d'exemple trois énigmes.

— *« Telle la rivière se coule et pourtant je ne suis pas eau / Tel le Temps se m'écoule et pourtant je ne suis pas heure / Je suis un et multiple à la fois. Qui suis-je ? »* Réponse : Le sahir.

— *« Bijou à vos cous ou mets entre vos dents / Peu importe qui je suis, mourirai. Puisqu'à ma mort, je chanterai l'Océan. »* Réponse : Le coquillage.

— *« Mêle-toi de Celle qui dort / Moi je ne crains pas son danger mais je préfère fuir au-dehors / Là où pourtant je ne peux pas exister / Qui suis-je ? »* Réponse : Une bulle d'air montant dans l'eau.

— *« Argos le Sage »* magicien 12 pv 48

LES BARONS BONTOS

Paradoxalement, cet établissement,adis réservé aux corons a

— *« n seulement survécu »* si connaît un dévotement sans

— *« »* Ce exploit est à mettre au crédit

— *« »* or Stravaganza, un gnome rubicond et gouailleur Expert 0

— *« marchand »* NB) En effet, il a racheté les murs pour une

— *« bouchée de pain »* et rapidement transformé l'ancien club en un

— *« haut lieu de paris sur les routes de Frontal Kombat »* un « sport »

— *« pratiqué dans tout l'Empire »* à l'aide de divers moyens de

— *« locomotion »* cf encadré

— La plupart du temps, ces compétitions restent fait-play mais

— *« lorsque les enjeux montent ISO »* la violence se déclenche. Et devant le succès

— *« croissant »* personne ne trouve à redire lorsque parfois parlent

— *« les amis »*

— *« »*

LA REINE DES ELFES

Ainsi s'écoulaient les jours sur le Grand Récif jusqu'au moment où Lorien et le Dragon convoquent les PI en conseil restreint au crépuscule de la nouvelle conquête-palais du chef de la révolution.

— *« Voici, chers compagnons, le message que nous espérons : la souveraine des peuples elfes va s'adresser à nous »* Lorien brise alors la coquille diaphane d'un œuf d'oiseau-scribe libérant ainsi une vapeur mordorée et le visage de la reine se forme tandis que retentissent ses paroles. Le résumé des informations obtenues est alors le suivant :

— La reine, une elfe relativement âgée, semble courber sous le poids de sa charge, autant que sous celui des ans. Elle a bien compris que les PI étaient innocents des meurtres d'An mi Luma 103 p 31, et nombreux sont les elfes qui les considèrent désormais comme des héros. Mais d'autres, dont les plénipotentaires de plusieurs royaumes, les prennent toujours pour des assassins. Jusqu'à preuve du contraire.

— En revanche, ga vanisés par les actions des PI, divers opposants, hommes de sciences intellectuels, opprimés, commencent à se regrouper à travers l'Empire face à la dictatorialité du culte de Justicaar. Mais

Les Tambours du Jugement

jusqu'à ce que les Pl ou Lorient

[illegible]

FRONTAL COMBAT

Vous avez envie de faire grimper l'adrénaline de vous éclater au propre comme au figuré ? Le « Jh » est fait pour vous : ce sport populaire est en effet un « duel du plus sévèrement burné » pratiqué depuis des décennies un peu partout dans l'empire. Le principe est simple : deux individus montent chacun sur un moyen de transport et se font entasser dessus et le premier qui abandonne a perdu !

« ni porte, ni els tous peuvent » yffronter deux navails sur des bontios, deux capitaines de canvoiles dans leurs va escaus, deux yndoffieres dans le ciel, etc.

Pour simuler ce moment fort, il vous faut trois personnes : les deux adversaires et un arbitre. Le dernier rôle est tenu par vous si le combat a lieu à votre domicile, ou par un joueur « X » si c'est à lieu entre un joueur « Y » et vous qui interprétez alors un PNJ quelconque. Le système est très simple :


1. Arbitre jette secrètement 1020 et ajoute au résultat le bonus de Dextérité du premier adversaire ou sa compétence de Pilote si l'équipage etc. ou s'il n'y a pas de bonus. (Il procède de même pour le second adversaire. L'arbitre garde secrets ces deux chiffres. Ils déterminent le Risque Maximum de chaque participant.

Des lors chaque adversaire va être obligé de prendre de plus en plus de risques mais sans savoir exactement quel est son Risk et Maximum qui se situe forcément entre 1 + bonus de Dex et 20 + bonus de Dex.

Le FA continue alors dans une tourmente de masses et de tensions. Les deux adversaires calculent leur trajectoire l'une sur l'autre et tentent de garder le cap le plus longtemps possible. Pour matérialiser ce risque de plus en plus jeu, les joueurs parient à tour de rôle en augmentant un chiffre de plus en plus élevé.

Le premier à parler est celui qui a la plus grande valeur de l'externe. L'annonce est émise puis c'est au tour du second qui doit surenchérir ou abandonner et ainsi de suite.

Le premier qui a laissé tomber est une bouée de bonhomie. Il a perdu, mais on considère qu'il a donné sa trêve et forcément sa vie au jeu. C'est là que ça devient intéressant. Le restant doit alors comparer le dernier chiffre qu'il a annoncé, avec son Risque Maximum. Il est inférieur ou égal pas de problème. C'est le vainqueur. Applaudissement olympique. Mais si l'a dépassé son RM, ça signifie qu'il a pris trop de risques et qu'il se casse le décor. Les dégâts sont alors variables, suivant le décor en question de quelques dB avec jet de sauvegarde à l'annulation totale.

Chaque Pit le Naval Dex 6 bonus de 4 affaiblit Chris Logre preux Dex 14 bonus de 10 chacun monte sur un dragon contre Dalt qui en 11 l'arbitre lance 1926 et obtient un 8 pour Pit RM 8 2 0 et un 13 pour Chris RM 13 1 14 Histoire de mettre de l'ambiance l'arbitre passe alors  Action « sport de malades » / Tomb raider 3 galaxy bounce et les dragons se lancent l'un sur l'autre, sous la foule en délire.

F : « allume ça premier » Je mets à gonfler et j'enfonce + Maf Chris riposte « l'effit petit cœur de diaval va me allumer les gars »
 P : « Je pousse » + Chris « Yaana 11 » P : « WAAAA 14 » Chris « Oh je stoppe, vas m'aguer » P : « Rhaaa j'ai guiné J'ai gué »
 Maf l'arbitre sortait alors son papier « Hom. certes, mais ton demi se par dépasse largement ton Risque Maximum. Donc
 SHHHHCONKCRASHHHBilinaahinabidina !... »

$\hat{A}_{\text{eff}} = \frac{\bar{A} + \sqrt{\bar{A}^2 - 4\sigma_A^2}}{2}$

On a pu ainsi caractériser toutes les valeurs du produit caractérisé avec exactitude les huit tableaux ci-dessus. Il est évident qu'il y a 128 possibilités.

Deux fontaines face à face au dessus d'un pont avec chute et enis : sur les rochers en cas d'échec TP 10, 100h. Réf DD 25

Les Tambours du Jugement

Le seul problème est que personne n'a revu Nostromo depuis les mois. Aux dernières nouvelles, il travaillait dans la citadelle de Coralvne Qorn, un sanctuaire du culte perdu dans des marécages hostiles, loin des yeux des curieux.

En attendant, la seule chose connue est annoncée par la reine en envoi d'un message navire à l'archipel du Grand Récif pour récupérer Lorien, les Piliers et Œil d'Éther. En effet, elle demande que ce port, planétaire soit convoqué jusqu'à son royaume être érigé et mis en sécurité.

Les vapeurs du message sont à peine dissipées que Lorien, née d'une détermination ardue, lustige les propos royaux. Selon elle, de la souveraineté, l'archipel d'une aura de révolte, elle déclare : « Maudits soient ces politiciens impériaux ! Il est grand temps d'agir et d'aller puiser les informations à la source, du cœur même du dispositif de l'Archipel ! »

Pour cela, elle s'introduit sous le couvert d'un commando discret dans un des lieux d'importance. Ordre Anthéone paraît la piste la plus évidente, mais la reine y a déjà mis en place des enquêteurs et de toute façon, ce n'est pas à elle que se tiendra Apothéose.

Deuxième endroit : Serpent Sanctum, la mystérieuse retraite des Archipètes. Beaucoup en ont entendu parler : « Les paroles racontent qu'elle est partout et nulle part, qu'elle repose paisiblement entre les mondes, là où l'âme demeure lorsque plus rien n'existe. » Mais Lorien, elle ne croit pas à ces légendes.

Un mage n'a pu la localiser. Reste la forteresse de Coralvne Qorn : « L'endroit où le Grand animal Nos nimo a tenu prisonnier là où a été censé l'Apothéose. Qui décide Lorien en se voyant accusément est à Coralvne Qorn que nous trouverons les réponses ! »

SUR LA PISTE DE CORALVNE QORN

Les premiers renseignements obtenus sur Coralvne Qorn sont encourageants : la citadelle est située dans une région proche de l'Empire à seulement quatre ou cinq jours de navigation de l'archipel. S'y rendre ne présente pas de difficultés à condition d'avoir de bonnes cartes ou des guides nawaïs. En effet, l'emplacement de Coralvne Qorn leur est tristement familier : nombre

de rapports au cours des derniers mois l'ont lancée. Ils ont l'habitude d'envoyer là-bas tous les Nawaïs récalcitrants. Aucun n'en est jamais revenu. Le Dragon est anxieux de connaître leur sort.

À partir de là, c'est aux Piliers de jouer. Selon leurs investigations, jets de Renseignement, interrogatoire de Gallum, autres PNJ, sorts, tout ce qu'ils peuvent découvrir.

• **Renseignements faciles** (au club « Les Barbes Bonchos » dans les tavernes, etc.). Des cartes sommaires des marais peuvent être trouvées. L'endroit tire son nom des coraux tonnerre, une espèce rarissime de la faune émergeant de l'eau et captant la foudre par ses

branches. Nourries d'électricité, les racines produisent, rarement, des excroissances en forme de nodules appelés corallithes.

• **Renseignements difficiles** (auprès de Gallum, d'un Chevalier du Jugement prisonnier, etc.). Des mages de l'Empire ont récemment essayé d'utiliser ces corallithes comme source d'énergie, notamment pour faire fonctionner les Yeux d'Éther. Or, 20% des esclaves nawaïs auraient été conduits sur place pour les repêcher dans ces marais infestés de prédateurs. L'organisateur du trafic d'esclaves serait l'Archevêque-de-guerre Massaria, un prêtre brutal, commandant en second de Coralvne Qorn.

• **Renseignements très difficiles** chez Argos le Sage, Communion, etc.). Coralvne Qorn sera l'une des anciennes retraites de l'archipel Azelmark. D'anciens serviteurs de l'Empire rôderaient toujours dans les marais. L'Ordre de Justice aurait investi la citadelle et l'aurait remise en état après plusieurs siècles d'abandon, la truffant de glyphes de protection.

Il ne reste plus qu'à embarquer pour Coralvne Qorn. Mais avant de pouvoir lever le voile sur ce haut lieu du culte de Justice, les Piliers vont devoir trouver un moyen d'emporter l'Œil d'Éther emprunté lors de leurs dernières aventures, et de rompre l'embargo qui, pour le moment, les retient à Grand Récif.

LA GRANDE ÉVASION

Les particularités morphologiques de l'archipel ont grandement facilité la mise en place d'un embargo sans monopoliser d'importantes ressources : en effet, le Grand Récif est entièrement entouré par une barrière naturelle de corail d'une redoutable efficacité. Aucune embarcation ne peut sortir du lagon sans emprunter l'une des deux uniques passes qui s'ouvrent dans l'anneau corallien, situé à quelques kilomètres à peine de l'archipel.

Les chevaliers ont simplement posté deux garnisons de guerre à l'embouchure des deux chenaux et ils ont ordre d'arrêter tout navire entrant ou sortant du Grand Récif. Au large, une patrouille de cinq frégates légères peut apporter un renfort rapide ou poursuivre un contrevenant ayant échappé aux garnisons.

Enfin, verrouillant définitivement le dispositif, quatre Chevaliers Dragons (accompagnés de prêtres bardés de sorts de détection) sillonnent les cieux vingt-quatre heures sur vingt-quatre montés sur leurs dragons d'acier. Seule la présence d'un drapeau de dragon tortues sur le Grand Récif empêche actuellement ces forces de revenir occuper les lieux.



Les Tambours du Jugement

COMME UN POISSON DANS L'EAU

Être immergé dans l'eau est susceptible de compliquer la tâche des PJ essayant de vous battre en armure au fond du puits. Une double hache à la main pour vous. Pour sortir et les immerger pour vous débarrasser de l'eau, voici donc quelques ajustements à prévoir.

LE DARTAGE DE REÇUE DE COMPTAGE Les jets utilisant la Force ou la Dextérité comme caractéristique de base subissent un malus de circonstance de -5. Les compétences impliquées sont : Acrobatie, Châtiment, Déplacement silencieux, Discrétion, Équilibre, Équitation, Escalade, Évasion, Maîtrise des Cordes, Saut et Vol à l'air. Natation est exclue.

NATATION En revanche, maîtriser l'art de l'évolution en milieu sous-marin est ici particulièrement salvateur : les malus ci-dessus sont diminués de 1 pour chaque rang de maîtrise en Natation possédé par le personnage. Sans doute, des bonus si le rang de maîtrise en Natation est supérieur à 5!

De plus, les dégâts des armes tranchantes et contondantes sont diminués de 2 dans les armes de jet ou de trajectoire sous l'eau de 5. Les armes ont été conçues par les peuples sous-marins : les dégâts ne peuvent être diminués en deçà de 1.

LA DÉFENSE Le bonus de Dextérité appliqué à la CA ne peut excéder le nombre de rangs de compétence en Natation du personnage. Ex : Natation 2 donne +2 Dex à la CA maximum.

LA PARTICIPATION Respiration aquatique ne supprime pas les pertes de sang, l'absence de mesure n'est si excepté si fait des attaques à distance. Et toute créature possédant une vitesse de déplacement de type Nage ou un sous-marin ou un être de type aquatique n'est pas victime de ces restrictions. Bon bain.

Les livres de droit Opus Gaming Content adaptés de Anjoulet L'Éve, des Ombres avec la table automatisation de nos complices d'Archéon.

premier glyphes soit faire ou se retrouver au milieu d'une ruée de

on se... e... de... f... h... r...
... m... n... p... q... r... s... t... u... v... w... x... y... z...

un banc d'aigues nourissantes dans ses

les poissons nous suivent les gars ? »

Les glyphes sont décrits dans



POUR UNE POIGNÉE DE GLYPHES

Voici en exclusivité notre collection d'œuvres de glyphes de garde pour habiller vos poissons atômes favoris. Avec ça, vos PJ vont être aussi chauds pour l'hiver. Lancez 1d8 ou choisissez pour chacun : PJ 3 Détection DD 25 Désamorçage DD 25

*1 GLYPHE D'ÉMISSION, SONIQUE OU ÉLECTRIQUE 1 cible, rayon 10 m en surface, 3 m sous l'eau (propagation plus grande). 2d8 pts. Ref DD 15 1 2 De bon goût, et avec une aire d'effet efficace.

2 GLYPHE DE DÉFUSION DE LA MORT 1 cible, jet de diffusion 1d20+10 contre DD du PJ. Pensez aux conséquences si la cible est en respiration aquatique.

3 GLYPHE D'ÉMISSION DE "SAUCE" 1 cible Vol DD 15 Très amusant si le PJ saute alors que sa monture est au-dessus d'une forêt d'algues urticantes, bûches corallines coupantes, etc.

4 GLYPHE DE TRAVAIL 1 cible Vol DD 15 On n'aime pas à quel point un poisson atôme peut être effrayant.

5 GLYPHE DE CÉLÉBRATION DE LA CIBLE 1 cible pas de DD. Le glyphe se déclenche et touchant les bulles d'immersion entourant la tête des PJ... et elles se remplissent d'eau, sans jet de sauvegarde.

*6 GLYPHE D'IMMOBILISATION DE PERSONNE 1 cible dure 11 rounds Vol DD 15 Un classique indémodable.

*7 GLYPHE DE TENÉBRIS PROTONDES 1 cible pas de DD De quoi plonger l'adversaire dans le noir total sur un diamètre de 40 m, sans jet de sauvegarde.

8 GLYPHE DE MALÉDICTON 1 cible Vol DD 15 De la « peau de Méduse ». Chaque fois que l'adversaire fait une action, les idées de malédictions ne manquent pas (Manuel des Joueurs p. 22).

LES GLYPHES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

quelque chose

Il les a répartis en divers points stratégiques du labyrinthe et leur apporte régulièrement leurs algues préférées pour les planter sur place. Les PJ pourraient être surpris par un

Les Tambours du Jugement

L'AMOUR EST AVEUGLE...
ET SOURD

■ Ambiance « espiègles enfantines » /
Dinosaur 4. Aadar & Nera. 30 €. 100 p.

日期	地点	事件	结果	备注
1990.10.10	北京	参加全国青年运动会	获得金牌	
1990.10.15	北京	参加全国青年运动会	获得银牌	
1990.10.20	北京	参加全国青年运动会	获得铜牌	
1990.10.25	北京	参加全国青年运动会	获得银牌	
1990.10.30	北京	参加全国青年运动会	获得金牌	

[illegible]

10. $10^2 \times 10^3 = 10^5$

† *Ch. 10* *Ch. 11* *Ch. 12* *Ch. 13* *Ch. 14* *Ch. 15* *Ch. 16* *Ch. 17* *Ch. 18* *Ch. 19* *Ch. 20* *Ch. 21* *Ch. 22* *Ch. 23* *Ch. 24* *Ch. 25* *Ch. 26* *Ch. 27* *Ch. 28* *Ch. 29* *Ch. 30* *Ch. 31* *Ch. 32* *Ch. 33* *Ch. 34* *Ch. 35* *Ch. 36* *Ch. 37* *Ch. 38* *Ch. 39* *Ch. 40* *Ch. 41* *Ch. 42* *Ch. 43* *Ch. 44* *Ch. 45* *Ch. 46* *Ch. 47* *Ch. 48* *Ch. 49* *Ch. 50* *Ch. 51* *Ch. 52* *Ch. 53* *Ch. 54* *Ch. 55* *Ch. 56* *Ch. 57* *Ch. 58* *Ch. 59* *Ch. 60* *Ch. 61* *Ch. 62* *Ch. 63* *Ch. 64* *Ch. 65* *Ch. 66* *Ch. 67* *Ch. 68* *Ch. 69* *Ch. 70* *Ch. 71* *Ch. 72* *Ch. 73* *Ch. 74* *Ch. 75* *Ch. 76* *Ch. 77* *Ch. 78* *Ch. 79* *Ch. 80* *Ch. 81* *Ch. 82* *Ch. 83* *Ch. 84* *Ch. 85* *Ch. 86* *Ch. 87* *Ch. 88* *Ch. 89* *Ch. 90* *Ch. 91* *Ch. 92* *Ch. 93* *Ch. 94* *Ch. 95* *Ch. 96* *Ch. 97* *Ch. 98* *Ch. 99* *Ch. 100* *Ch. 101* *Ch. 102* *Ch. 103* *Ch. 104* *Ch. 105* *Ch. 106* *Ch. 107* *Ch. 108* *Ch. 109* *Ch. 110* *Ch. 111* *Ch. 112* *Ch. 113* *Ch. 114* *Ch. 115* *Ch. 116* *Ch. 117* *Ch. 118* *Ch. 119* *Ch. 120* *Ch. 121* *Ch. 122* *Ch. 123* *Ch. 124* *Ch. 125* *Ch. 126* *Ch. 127* *Ch. 128* *Ch. 129* *Ch. 130* *Ch. 131* *Ch. 132* *Ch. 133* *Ch. 134* *Ch. 135* *Ch. 136* *Ch. 137* *Ch. 138* *Ch. 139* *Ch. 140* *Ch. 141* *Ch. 142* *Ch. 143* *Ch. 144* *Ch. 145* *Ch. 146* *Ch. 147* *Ch. 148* *Ch. 149* *Ch. 150* *Ch. 151* *Ch. 152* *Ch. 153* *Ch. 154* *Ch. 155* *Ch. 156* *Ch. 157* *Ch. 158* *Ch. 159* *Ch. 160* *Ch. 161* *Ch. 162* *Ch. 163* *Ch. 164* *Ch. 165* *Ch. 166* *Ch. 167* *Ch. 168* *Ch. 169* *Ch. 170* *Ch. 171* *Ch. 172* *Ch. 173* *Ch. 174* *Ch. 175* *Ch. 176* *Ch. 177* *Ch. 178* *Ch. 179* *Ch. 180* *Ch. 181* *Ch. 182* *Ch. 183* *Ch. 184* *Ch. 185* *Ch. 186* *Ch. 187* *Ch. 188* *Ch. 189* *Ch. 190* *Ch. 191* *Ch. 192* *Ch. 193* *Ch. 194* *Ch. 195* *Ch. 196* *Ch. 197* *Ch. 198* *Ch. 199* *Ch. 200* *Ch. 201* *Ch. 202* *Ch. 203* *Ch. 204* *Ch. 205* *Ch. 206* *Ch. 207* *Ch. 208* *Ch. 209* *Ch. 210* *Ch. 211* *Ch. 212* *Ch. 213* *Ch. 214* *Ch. 215* *Ch. 216* *Ch. 217* *Ch. 218* *Ch. 219* *Ch. 220* *Ch. 221* *Ch. 222* *Ch. 223* *Ch. 224* *Ch. 225* *Ch. 226* *Ch. 227* *Ch. 228* *Ch. 229* *Ch. 230* *Ch. 231* *Ch. 232* *Ch. 233* *Ch. 234* *Ch. 235* *Ch. 236* *Ch. 237* *Ch. 238* *Ch. 239* *Ch. 240* *Ch. 241* *Ch. 242* *Ch. 243* *Ch. 244* *Ch. 245* *Ch. 246* *Ch. 247* *Ch. 248* *Ch. 249* *Ch. 250* *Ch. 251* *Ch. 252* *Ch. 253* *Ch. 254* *Ch. 255* *Ch. 256* *Ch. 257* *Ch. 258* *Ch. 259* *Ch. 260* *Ch. 261* *Ch. 262* *Ch. 263* *Ch. 264* *Ch. 265* *Ch. 266* *Ch. 267* *Ch. 268* *Ch. 269* *Ch. 270* *Ch. 271* *Ch. 272* *Ch. 273* *Ch. 274* *Ch. 275* *Ch. 276* *Ch. 277* *Ch. 278* *Ch. 279* *Ch. 280* *Ch. 281* *Ch. 282* *Ch. 283* *Ch. 284* *Ch. 285* *Ch. 286* *Ch. 287* *Ch. 288* *Ch. 289* *Ch. 290* *Ch. 291* *Ch. 292* *Ch. 293* *Ch. 294* *Ch. 295* *Ch. 296* *Ch. 297* *Ch. 298* *Ch. 299* *Ch. 300* *Ch. 301* *Ch. 302* *Ch. 303* *Ch. 304* *Ch. 305* *Ch. 306* *Ch. 307* *Ch. 308* *Ch. 309* *Ch. 310* *Ch. 311* *Ch. 312* *Ch. 313* *Ch. 314* *Ch. 315* *Ch. 316* *Ch. 317* *Ch. 318* *Ch. 319* *Ch. 320* *Ch. 321* *Ch. 322* *Ch. 323* *Ch. 324* *Ch. 325* *Ch. 326* *Ch. 327* *Ch. 328* *Ch. 329* *Ch. 330* *Ch. 331* *Ch. 332* *Ch. 333* *Ch. 334* *Ch. 335* *Ch. 336* *Ch. 337* *Ch. 338* *Ch. 339* *Ch. 340* *Ch. 341* *Ch. 342* *Ch. 343* *Ch. 344* *Ch. 345* *Ch. 346* *Ch. 347* *Ch. 348* *Ch. 349* *Ch. 350* *Ch. 351* *Ch. 352* *Ch. 353* *Ch. 354* *Ch. 355* *Ch. 356* *Ch. 357* *Ch. 3*

1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 84

$$d = \frac{1}{2} \left(\frac{1}{\rho_1} + \frac{1}{\rho_2} \right) \quad \text{if} \quad \frac{1}{\rho_1} \neq \frac{1}{\rho_2} \quad \text{and} \quad \frac{1}{\rho_1} = \frac{1}{\rho_2} = \frac{1}{\rho} \quad \text{if} \quad \rho_1 = \rho_2 = \rho$$
$$u^{\Gamma} = \sum_{i=1}^n u_i^{\Gamma} = \sum_{i=1}^n \sum_{j=1}^n u_{ij}^{\Gamma} = \sum_{j=1}^n \sum_{i=1}^n u_{ij}^{\Gamma} = \sum_{j=1}^n u_j^{\Gamma} = u^{\Gamma}$$

| Age Group | Percentage |
|-----------|------------|
| 18-24 | 10% |
| 25-34 | 20% |
| 35-44 | 25% |
| 45-54 | 20% |
| 55-64 | 15% |
| 65-74 | 10% |
| 75-84 | 5% |
| 85+ | 5% |

$$(\mu - \mu_0) = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \mu_0) = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \mu) + \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (\mu - \mu_0) = \frac{1}{n} \sum_{i=1}^n (x_i - \mu) + (\mu - \mu_0)$$

At the time of the 1990 census, the population of the city was 1,000,000.

$$\frac{1}{2} \left(\frac{1}{2} \right)^2 = \frac{1}{8}$$
[illegible]

• Guenades marines (3) ult; ne o



PASSAGE D'ANIMAUX

• ... en ... Ref DD 12 pour éviter les
ou ...

- Le fait est que la meute approche juste ce qu'il faut pour les harceler avant de se laisser distancer puis revient à la charge se fait semer à nouveau etc. Cette tactique a pour but de rabattre les PJ vers la sortie du labyrinthe ou les attend une surprise de taille.

- A LA POURSUITE D'ORTO IL REUME

Les arches de cora s'élargissent peu à peu tandis que l'immense silure qui transporte les Placodon suit sa progression. A quelques centaines de mètres devant eux, ils perçoivent la couleur d'une eau jaunâtre de lumière solaire. Les vagues enfin sortent du labyrinthe. Puis elles bouchent dans un titanesque cirque dont les ondes à présent transsicides laissent apparaître les abruptes parois mangées par les colonies de mollusques. Un étrange sentiment de vertige saisit les Placodon lorsque levant la tête ils aperçoivent à quelques dizaines de mètres au dessus d'eux la surface trouante de l'océan. Et c'est ainsi qu'ils découvrent la horde.

Le 14/04/2014, à 14h00, j'ai rencontré M. [REDACTED] à [REDACTED] pour lui expliquer le projet de loi de finances 2015. Il a été très intéressé et a posé plusieurs questions. J'ai répondu à ses questions et lui ai remis une copie du projet de loi de finances 2015. Il a accepté de me faire part de ses impressions et de me faire part de ses suggestions. Il a également accepté de me faire part de ses suggestions. Il a également accepté de me faire part de ses suggestions.

un combat : que entre les P. 110
 sans toutes les ressources les lieux poursuite entre
 et tant d'is dans les trois dimensions de

l'espace, abordage du dragon-tortue et l'ondrement de structures coralliennes. Les P vont devoir se montrer patientes car leur puissante monture gênée par l'exiguïté relative des lieux à son échelle ne leur suffira pas pour renverser. À elle seule, la situation.

α Rήήήqāīagaaaa ! + | »

ces barbares des mers combattent sans discernement

La première vague est constituée de dix locataires montant en binômes cinq requins caparaçonnés de pointes de corail. Elle doit vous servir de « char à canon ». Les barbares entrent en rage écarquillant leurs yeux noirs dépourvus de paupière. Puis, les ouïes rouges de sang, ils plongent des hauteurs en chargeant et se font balayer par les sorts attaques à distances des Pl et le souffle du dragon-tortue.

Les deuxième et troisième vagues agissent de manière plus prudente. Chaque fois, deux à trois requins et leurs cavaliers se concentrent sur le dragon, tandis que les autres attaquent les PJ latéralement, essayant de déchirer les bulles d'immersion. Si une bulle est brisée, appliquez la règle sur la novade. GdM 85

- **Localités de la tribu des palmes sanglantes (30)** Barbares 2
- **Requins de guerre (15)** MM 202 table G. p. 38

Okto est un barbare ayant un atout certain sur ses congénères : il est capable de penser. Fier de cet avantage, il a inventé un nouvel art du combat, la tactique révolutionnant ainsi les affrontements qui ressemblaient jusqu'alors à une boucherie sanglante.

Son idée est simple : monté sur son superbe lion de mer orné de perles, il s'élève aux hauteurs et largue des globes-glyphes, préalablement lestés de lourds coquillages. Ces derniers coulent à pic les PJ à grande vitesse, comme autant de mines sautant au contact. Ainsi, grâce à la subtilité d'Okto, les combats ressemblent désormais à une boucherie sanglante explosive.

Chaque round, deux PJ choisis au hasard doivent réussir un jet de Rêr DD 0 pour éviter le contact avec une « mine ». En cas d'échec, déterminez la nature du globe comme précédemment.

- **Okto le Rouge** localthah Barbare 2/Guerrier 9 pv 95
- **Lion de mer** MM 128. pv 51

maresqueuse créature redoutée. Une issue fatale si elle reste coincée dans ce cirque rocheux. Son objectif est donc de plonger, raser les hauts-fonds pour passer sous la horde de locathahs et remonter de l'autre côté vers la surface. Le dragon espère ainsi entraîner ses adversaires à l'air libre où ils seront désavantagés.

Les Tambours du Jugement

plonge et s'agite pendant quelques rounds entre les obstacles parsemant les hauts fonds. Chaque round, un obstacle « rase » alors un PJ au hasard : rocher, arche de corail, algues coupantes, etc. (chaque fois Réf DD 18 ou 3d6 pv).

Puis le dragon remonte à grande vitesse provoquant ainsi une décompression brutale (6d6 pv temporaires si vous êtes gentil).

À g. DD 18 1/2). En revanche, cette manœuvre permet de semer la troisième vague de locathahs et les mages d'Okto.

Tout PJ « fils du dragon » comprend par empathie les intentions de la créature et peut donc tenter de les infléchir : forcer le dragon à rester statique, le faire charger Okto, raser les parois du cirque de pierre pour provoquer un rétrécissement, etc. (Intimidation ou Empathie avec les animaux DD 12. Il ne peut pas imposer).



JAQUILLI, SOUS ROCHER ET COMPLICATIONS

Jacquill, tout autour des PJ, les flots bouillonnent sous la furie combative... que les cadavres commencent à attirer les charognards marins. C'est le moment d'ajouter si vous le souhaitez quelques petites complications.

Les poissons torpilles

Okto dispose d'une arme secrète : des « poissons torpilles » ! Ce sont en fait des globes sphériques attachés à un pieu de même fixée sur le dos de son lion de mer (bas 3d6 pv + glyphe sonique critique x3 portée 40 m complexes pour recharger 6 « poissons torpilles »). Une utilisation vicieuse consisterait à torpiller un rocher pour provoquer son effondrement, une autre à l'enfoncer au sol pour soulever un sable admet nuage de brouillard.

Voler un requin de guerre

Si un PJ audacieux saute sur un requin...
chevauchet accordez-lui un...
Dressage (DD 15)...
pendant 10 rounds, après quoi la monture se rebelle (nouveau jet). En cas d'échec, le requin attaque le PJ, fixe au milieu d'obstacles pour le faire tomber, etc.

La surface

Si le combat se poursuit en surface, les locathahs seront très gênés par le fait de se retrouver à l'air libre. Pour simplifier, considérez qu'ils subissent les mêmes maux que les PJ lorsque ces derniers se trouvent sous l'eau. Ils concentrent alors leurs efforts sur le dragon-tortue pour le forcer à replonger (tir d'arbalète, poisons, torpilles, etc.). Dans tous les cas, ils abandonneront après quelques rounds à l'air libre ou si Okto est le...

ÉPILOGUE

Les PJ viennent d'écrire une des plus belles pages de l'histoire des batailles navales de ces récits dont on fait les légendes. Désormais, une fois en sécurité au large de l'archipel du Grand Récif, ils n'ont plus qu'à remettre l'océan à l'équilibre au navire elliptique venu à leur rencontre dans un endroit discret, xé par Jorier.

Les elfes apportent de quoi les restaurer (vins, poisons et parchemins à votre guise) et leur distribuent l'apaisement dans le dos et sous les réconfortants, tout en écoutant émerveillé le récit de leurs exploits. Les PJ découvrent alors que les Compagnons de l'Aube commencent à être connus un peu partout dans l'Empire. « Alors comme ça... », « Evénement de Prêtres », c'est vous ? C'est curieux, je vous imaginais plus grand.

En effet, dans l'Empire, la résistance secrète contre le culte de Justicar s'organise et l'image des PJ défiant le pouvoir est devenue, malgré eux, comme un étendard.

« Je ne profite, annonce Jorier, « Voire, dure, va vous porter au devant de la scène. Si on ramène des preuves, vous pourrez peut-être faire basculer la situation en votre faveur et m'aider à convaincre ma souveraine-mère et ces fous politiques impériaux ! Je retourne auprès d'elle pour préparer un conseil extraordinaire. Pendant ce temps, je vous adjure de vous rendre à Coralune Corn et d'y dénicher des preuves de la jélonie de Loarus Lierre. Trouvez l'antre du Grand cardinal Nostramo, déchirez de comprendre ce qu'est cette maudite Apothéose et par tous les dieux, ramenez du concret. Peu m'importe le prix de votre récompense, je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour vous satisfaire. Si vous n'êtes pas de retour avant l'Apothéose, nous sommes perdus. Je pressens une menace. J'ai mis en avant chaque jour en rêve. Quelque chose d'impensable nous guette. Allez, la Vérité n'a pas de prix ! »

Les PJ sont libres de rester avec le dragon-tortue ou d'emprunter le moyen de transport de leur choix. La Compagnie des Vaisseaux du Vent peut leur fournir une gondolière.

Si ils sont accompagnés par des guides nawaïs, ces derniers refusent de partir avec les elfes et les suivent « à la vie à la mort ». Bientôt, la douce brise des archipels et ses capiteux parfums s'éloignent avec le ressac de l'océan. Le ciel se charge de nuages noirs et les PJ s'acheminent vers des eaux bien plus glauques. Celles de Coralune Corn et du marais des défunts.

ÉPISODE 6 : LE MARAIS DES ALIÉNATIONS

LES FOUS DE DILU

Dans le plus grand secret, le Grand cardinal Nostromo travaille au mystérieux rituel... depuis des mois... sa forteresse de Corayne Corn. Ses travaux se... y a peu et l'Archonte... a ordonné de... en grandeur nature. Nostromo a aussitôt enlourché son dragon... zone d'essai aux frontières de l'Empire.

l'épisode 7
Mais les ordres du terrible Archonte ne s'arrêtaient pas là. La... jouée par Logrus... est sur le point... n'est pas question que l'on évite ses plans au... doit sacrifier quelques-uns. Il a donc chargé le second de Nostromo, Archevêque de guerre Massana, d'annoncer leurs... et tous les témoins... la forteresse et ses occupants, esclaves hawaï et soldats Iusticaar compris.

L'Archevêque de guerre Massana a beau être impropable, il n'est... de la dualité de son dieu Iusticaar/Aze. L'... de... part de ses supérieurs, ajoutée au poids de ses... a fini par faire vaciller son... n'a pas pu... détruire la forteresse et s'enfuir.

... cet épisode est de... les PI dans un... au cœur d'un marais soumis à la... d'un fou abandonné par ses supérieurs, n'hésitez pas à... de FF Coppola, toute ressemblance...

personnage joué par Marion Brando n'est pas fortuit. Le... de... le retour du... de Crânes et s'achèvera par une poursuite apocalyptique dans les bayous.

LES FRONTIÈRES DE NULLE PART

Corayne Corn peut être située n'importe où dans votre univers de campagne habituel, à quatre ou cinq jours de voyage de l'archipel du Grand Récif. Le trajet entre les deux ne pose pas de problème, que ce soit le moyen de transport choisi. Une fois sur place, le temps change brutalement : éclairs et précipitations traversent régulièrement les cieux. Toute navigation aérienne est extrêmement pénible. Si les PI voyagent en gondolière, tous les aspects de pilotage se font avec un malus de circonstance de 10-18 pour les montures volantes individuelles. Outre les repères au sol sont constamment masqués par une

brume épaisse. Enfin, si les PI sont arrivés à dos de dragon-tortue, la majestueuse créature ne va pas plus loin. À un moment ou à un autre, ils sont donc obligés de débarquer et de poursuivre à terre grâce à leurs cartes ou à leurs guides. Le trajet dans les marais dure environ deux jours, en empruntant des sentiers à demi immergés, des ponts bâtis sur la mangrove et des cours d'eau.

Les frères de Iusticaar n'entretiennent volontairement aucune voie d'accès (ils utilisent un bateau à aubes ou des montures volantes). Aux PI de se débrouiller pour trouver un moyen de transport. Ils peuvent couper du bois pour fabriquer des radeaux, invoquer des créatures pour les aider, etc. Vous pouvez détailler leur voyage ou brosser une atmosphère étouffante en deux ou trois scènes clés. Voici quelques idées.

• **Expedition dans les bayous.** Il règne une chaleur oppressante, un crachin tiède trempe les vêtements et rouille les armures. Camper est un enfer, et la mauvaise humeur de Klabott le sandestin n'arrange rien (il s'enrhume, prend une voix nasillarde, etc.).

■ si vous possédez un CD de bruitages avec l'ambiance des marécages, c'est le moment de le passer.

Des incidents se produisent régulièrement : un PI contracte la fièvre des marais (GdM 76), l'invasion de mille-pattes venimeux (ils tombent des branches, s'infiltrent dans les armures), pluies torrantes, une crue soudaine obligeant à se réfugier dans les arbres (GdM 88), mystérieuse « présence » pendant la nuit (un tertre errant), etc.

• **Mille-pattes monstrueux** taille TP (20) MM 208 pv

• **Terre errant** MM 172 pv 60

• **Perdus !** Plus loin, les guides se perdent ou les cartes sont faussées. Les PI doivent faire appel à toutes leurs ressources : jets de pistage, sorts de repérage, communication avec les animaux, etc. Abusez des ombres fugitives et autres menaces fantômes, sans ne jamais rien faire voir. Vos PI sont bientôt mûrs.

• **Les croix.** ■ **Ambiance « découverte macabre » / TL0TR, 14**

Lothlorien. Soudain, plantée au beau milieu de la piste, vous découvrez une sinistre croix de fer barbelée qui vous surplombe. Un soldat dépecé y est crucifié. Au-dessous, une plaque sommaire d'annonce : « Fuyez, car ici commence le royaume de Macaria, seigneur de Iusticaar et de ces terres horribles, pour ceux qui manquent à sa Foi soient punis par le Fer ».

Les Tambours du Jugement

analyse plus fine. Psychologie DD 14) révèle que Massana est au bord de la folie

dans la boue, etc. tels des

con urer son destin

Qorn, une monstruosité mutante, hybride de pieuvre géante et de démon griffu. cf. Annexes) Cette race odieuse vient de l'un des systèmes lors de guerres impouvables. News et les plus basses. Ces derniers jours, l'archevêque Massaria lui a avide de sang

LA CHOSE DANS LA LAQUE

Pour jouer la scène suivante, précisez aux PJ qu'ils pénètrent dans une zone étrangement calme, tel l'œil d'un cyclone au centre des m. s. Faites leur spécifier même leurs précautions, ordre de marche, etc. Leur progression dure encore un peu, puis

Ambiance « suspense et hideuse révélation » / Dinosaur, 6 the end of our island à arrêter vers 1 mp 26 sec en fonction des actions des PJ, cf. plus bas

maintenant sur les eaux noires et huileuses du haut dans un silence surmuralé" une procession de morts

Le temps est couvert, il fait presque nuit. Une pluie fine goutte sur vos armures. Des marais de crumes argentées se ca... entre les rochers et forment des volutes som... au tour de vos cuissards. Soudain s'élèvent d'étranges « arbres » fantomatiques jaillissant de l'eau. Leurs troncs noueux et hirsutes sont lézardés... régulièrement par de faibles décharges électrostatiques. Au sommet, leurs branches noirs griffent le ciel, telles les mains crispées de morts-vivants s'acharnant de leurs ombres. Chaque fois que la foudre frappe ces branches, l'électricité descend le long du tronc et se

donc les fameuses algues-fougères

unidit, une suestre torienisse

du rideau de brume Coraïne

le du Jugement

Et vous

s aux arbres par des

chaînes des dizaines de cadavres en

ne multiplie de la

cent dans le vent en
liquéfiant. Vous êtes au cœur
d'un abominable charnier



Les Tambours du Jugement

• **Le DD du Qom augmente de +5** s'ils sont accompagnés par les **gardiens** et de nombreux **commandos invisibles**.

• **Le DD du Qom augmente de +5** s'ils sont accompagnés par les **gardiens** et de nombreux **commandos invisibles**.

• **Armure de la cage** : la cage est issue d'un matériau solide et est garnie de griffes. Il tentera d'attraper ses proies sous l'eau.

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

• **Grimper à une auge-tonnerre** est un bon moyen de se mettre hors de portée des tentacules du Qom. Cependant, il existe alors un risque d'être foudroyé. Ce risque est de 0,5% par round (cumulatif) soit 5%/min - 1% par round si le personnage est en armure métallique (foudre 0d8 pv Ré, DD 30 1/2).

• **Un PJ peut également sauter sur une cage suspendue aux branches** (Saut DD 15) - est ainsi hors de portée - mais les risques d'être foudroyé sont les mêmes. Si la cage est au-dessus du Qom, elle peut être décrochée facilement (Crochetage ou Dex DD 8) pour s'écraser sur la créature. Viser juste demande un jet d'attaque (distance contre CA 14) le Qom constituant une cible facile. En cas de réussite, l'encaisse 3d 0 pv et doit faire un jet de Vigueur DD 20 pour ne pas être « étouffé » pendant 2 rounds (Gr 5).

• **Si les PJ ne sont pas repérés**, arrêtez la sonorisation à 1 mn 26 au moment où la musique marque un blanc de 5 à 6 secondes. Sinon, la reprise « explosive » de la musique à 1 mn 32 traduit l'attaque du Qom.

Une fois le Qom éliminé, les PJ peuvent atteindre la citadelle.

• **Qom, demi-calmar géant/demi-féon** pv 96

INFILTRATION SOUS HAUTE TENSION

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

• **Le Qom** : le Qom est un être vivant, il a une intelligence et une personnalité. Il est capable de se défendre et de se défendre.

INFO & L'OMBRE RAMEIRO

Au cours de leurs investigations, les PJ auront de multiples occasions d'interroger des membres du culte. Intimidation sur un soldat captif, bluff pendant une conversation, sort de communication avec les morts, etc. Distillez alors les informations suivantes :

« Non, l'archevêque Massama est loin d'être un aliéné. La ordonne qu'on extermine ces vermines de Navals, mais qui, lui en voudrait ? Il n'a fait qu'obéir à l'Archonte. Auourd'hui, il nous offre de nombreuses distractions et les soldats se relâchent, mais demain, nous conquerrons le monde ! »

L'Apothéose sera la communion ultime, une fusion directe avec Dieu !

Le Grand cardinal Nostromo ? Un savant brillant et totalement dévoué à l'Archonte. Il y a des jours qu'il est parti sur son dragon pour aller le rejoindre. Ils devaient faire ensemble des essais dans une zone isolée - un genre de test avant l'Apothéose. Ses travaux sont encore dans son laboratoire, sous le dôme de saphir.

Nostromo a laissé son sceptre en garde à Massama, une arme foudroyante, je l'ai vue ! Son extrémité inférieure ressemble à une grosse claf. L'archevêque s'y cramponne comme si notre vie à tous en dépendait.

• **Massama parle en dormant...** Il a l'air terrifié. Il parle du Faucheur. Le Fléau de Dieu est sur lui, ne cesse et il se répète. Et il a fait planter des croix. Toutes ces croix. Les Navals ont entreposé des choses sous le dôme de saphir. Je suis sûr que ce sont des pierres étranges, les consilices... Mais pourquoi faire ?

Je n'aime pas ces chevaliers qui vivent reclus dans leurs armures. Les Enfermes. L'Archonte les a placés partout au sommet de la hiérarchie. Mais ils me font peur... Pas un mot, pas un geste de véritables machines à tuer. Et si froid quand ils sont là.

LE BATEAU À AUBES (A)

Le navire de la taille d'un gaillard, encadré par deux imposantes roues à aubes, est amarré au quai. Sur sa coque sont sculptés de splendides dragons frappés des symboles de Justicaar. Deux mammifères bleués et faméliques sont enchaînés au centre de chaque roue, des bonthos. Ils sont dressés pour faire tourner les roues, propulsant ainsi ce vaisseau des marais. Les Chevaliers du Jugement utilisaient pour se rallier de guerre Massaria s'en est servi pour faire venir les des esclaves et des drogues, afin de parfaire sa « descente aux enfers ».

— Si les PJ libèrent les bonthos, cages en fer, solidité 10, pv 60, enfoncer DD 25, déverrouiller DD 25, les mammifères s'éloignent, une fleur de reconnaissance dans le regard. Faibles, ils resurgissent à un moment opportun pour aider les PJ (ex : en basculant une embarcation ennemie lors du final).

Si les PJ montent à bord, ils découvrent quatre soldats assouplis sous l'emprise d'une drogue. Leurs jets de Perception auditive souffrent d'un malus de circonstance de -5. Si les PJ les révoquent, ils essaient de sonner à cloche de brume du vaisseau pour alerter les gardes de B.

— Fouiller le vaisseau permet de dénicher des masques en forme de têtes d'animaux (DD 10), un pot de baume de kooghtom (DD 18) et une bonbonne de brumes d'absinthe (DD 14), un concentré à verser dans un narguilé à état brut (idem brume de folie, inhaleur DD 15, Id4 Sag/2d6 Sag, 5 doses, GdM 78).

Un ponton de bois conduit aux quais des frelonniers (B1 et B2) et à la tour des nacelles (B4).

• **Soldats de Justicaar (4)** Hommes d'armes 3, pv 13

PAILLADE EN EXTÉRIEUR (B)

Il n'y a pratiquement pas de soldats à l'extérieur. Les patrouilles sur les remparts et les pontons ont été supprimées.

• **B1. Premier quai des frelonniers.** Les frelonniers sont des barcatons rapides expérimentales (encadré). Quatre prototypes sont amarrés ici, sous la garde de six hommes. Mais seul leur capitaine, Orphéo, est sur le ponton. C'est un jeune chevalier qui porte un masque de loup, occupé à moudre dans le vide, luttant contre des ennemis imaginaires. Les autres ion la cour à jeux « belles » dans une maison. Seul Orphéo connaît le mot de passe qui désactive les golems de la tour des nacelles. (« Jour d'Apocalypse »).

• **Soldats de Justicaar (5)** Hommes d'armes 3

• **Orphéo, Chevalier du Jugement** Guerrier 5, pv 40

• **B2. Second quai des frelonniers.** Quatre autres vaisseaux sont amarrés. Deux soldats portant des masques d'hyènes gisent assommés, sur le ponton. Si les PJ en profitent pour voler leurs déguisements, ils auront une mauvaise surprise plus tard. En fait, ils sont dans cet état pour avoir manqué de respect à Bone Baronn. Un demi-ogre devenu, exceptionnellement, capitaine de garnison dans les armées du culte, grâce à sa puissance et à sa loyauté. Si Baronn croise des « masques d'hyènes », sa réaction risque d'être sévère : punitions, convées, défi en duel, etc.

• **Soldats de Justicaar (2)** Hommes d'armes 3, pv 13

• **B3. Remparts.** De sinistres croix de fer barbelées sont clouées sous les créneaux tout le long des remparts, une tous les 15 mètres. Elles sont gravées de commandements exaltant les préceptes de l'Ordre et portent chacune un *glyphe de garde/explosion sonique* d'un épisode précédent. Leur arc d'effet couvre la totalité des remparts : chacun se déclenche quand un humanoïde le franchit, sans être membre du culte de Justicaar, alertant ainsi les soldats en C.

• **B4. La tour des nacelles.** La forteresse n'a pas de porte ! L'unique accès est un système de nacelles actionné par quatre golems de chair depuis les remparts (2 nacelles, l'une monte pendant que l'autre descend, max. 50 kg/nacelle). Les golems, hétéroassemblages de cadavres nawaïs et humains, feront monter toute personne ressemblant à un soldat de Justicaar. Cependant, à l'arrivée, tout humanoïde étranger au culte déclenchera deux *glyphes de garde/immobilisation de personne* (FP 3, 2 cibles, volonté DD 15, Détection DD 28, Désamorçage DD 28). En outre, si les golems n'entendent pas le mot de passe, ils jetteront les intrus sur les rochers, 15 mètres plus bas (5d6 pv).

• **Golems de chair (4)** MM 106, pv 49

SOMBRES RÊVES ET ARTIFICES (C)

Coralyne Oom porte encore les stigmates des rituels de protection de l'archevêché Azel. Sur le rocher, aucun des sorts suivants ne fonctionne : *changement de plan*, *façonnage de la pierre*, *forme éthérée*, *fusion dans la pierre*, *glissement de terrain*, *passage dans l'éther*, *paroi-muraille*, *portail dimensionnel*, *scrutation*, *téléportation*, *téléportation d'objet*, *téléportation sans erreur* et *transmutation de la pierre en boue*. Tout sort lancé est perdu et se dissipe sans effet, laissant au joueur l'impression que son énergie a été absorbée par quelque force ténébreuse, aussi ancienne que ces marécages.

• **C1. La cour principale.** On y trouve trois soldats endormis et le capitaine Bone Baronn, un énorme demi-ogre caparaçonné dans une armure d'os dont la peau est entièrement tatouée de caniques à la gloire de Justicaar. Baronn est occupé à nourrir une wiverne appartenant à un Ennemi (cf. Annexes). Si un PJ observe la wiverne, un jet de Détection DD 12 lui révélera son comportement anormalement intelligent et les attentions uniques dont elle fait l'objet : les marques d'un serviteur infernal (GdM 31).

Les Tambours du Jugement

Il ne surveille constamment les abords aériens. Détection 3 Odonat. En cas d'attaque, il faudra l'éliminer en trois rounds maximum, sinon elle prévendra son maître par empathie et l'Enfermé rejoindra aussitôt dix chevaliers pour fouler la forteresse.

• **Soldats de Justiciaar (3)** Hommes d'armes 3 pv 3

• **Bone Barron** demi-ogre Guerrier 9 pv 44

• **Wiveme, destrier d'Enfermé** pv 59

• **C2 La fosse commune.** Profonde de 10 mètres et large de 5 elle est creusée dans la roche. On y jette tout ce qui est indésirable : condamnés, déchets... Le fond semble rempli de boue, mais il s'agit en fait de quatre vases grises servant à tout dissoudre. Quatre *glyphes de garde-fou* sont inscrits sur le pourtour de la fosse. Ils infligent à toute personne étrangère au culte une *injuction* (sauter ?). Si un PJ a le malheur de se retrouver en bas, il devra trouver un moyen très vite remonter (Escalade DD 25) sous peine d'être rapidement liquéfié.

• **Vases grises (4)** MM 82 pv 26

• **C3. Casernements.** Ici 10 soldats et 14 chevaliers somnoient ou s'occupent à des jeux violents. La plupart sont perturbés depuis qu'ils ont respiré la brume d'absinthe diffusée dans le temple. Beaucoup portent des déguisements sinistres et des masques d'animaux amenés par le bateau à aubes.

• **C4 Cuisines et dépendances.** Elles sont occupées par dix hommes et femmes du commun. Ils travaillent sans cesse pour

« Boubou » un golem de chair au torse puissant surmonté d'une toute petite tête de Nawal. « Boubou » est un ratage des prêtres chirurgiens de l'Ordre. Il conserve des lambeaux de sa personnalité nawal et refuse de se battre. Les prêtres l'utilisent comme serveur et animal de compagnie. Il porte autour de son cou un tonnelet d'alcool, afin que ses maîtres puissent se désalterer à tout moment. Si les PJ lui plaisent, jets de Diplomatie, Bluff, etc. Il pourra éventuellement les aider pendant 6 heures comme un gros chien affectueux, avant de retourner à d'autres occupations.

• **Boubou, riant golem de chair** MM 06 pv 45

• **C5 L'entrée du temple.** Des dizaines de croix barbelées ont été clouées sur la porte. Elle n'est pas verrouillée, mais Massaria y a placé un *groupe de garde divinatoire* (EP 6). Il cible pas de IdS Défect DD 31 Désamorçage DD 31. Il frappait toute personne étrangère au culte. Ses instructions sont « *Protéger Massaria de ses ennemis et sur-le-vif* ». Il finit, durant les prochains onze jours et nuits. Cette formule précise veut aussi contraindre un PJ à prendre la défense de Massaria et à le suivre, notamment lors du finale épisode.

L'ENTRÉE DE LA FOLIE (D)

Le temple est saturée par les volutes d'une fumée épaissie, produite nuit et jour par les narguilles de la salle centrale. Cela n'entraîne pas de pénalités, les PJ l'inhalent car la brume

d'absinthe est peu concentrée. Mais éteignez quelques dés pour semer le trouble et annoncez qu'ils se sentent « bizarres ». Les décors paraissent glauques, le monde à l'air « raté » et leur vision semble se réduire, tel l'objectif d'une caméra flottant en un long travelling sinistre dans les couloirs. Puis au bout d'un coméo.

■ Ambiance « orgie macabre » /

Dracula, 6 the storm. Travelling sur un couloir blindé. Quelques notes de musique résonnent. Un vieillard nawaï, enchaîné, hurle quand SSC HOOMP. Une nuque vole et se plante dans son crâne. « Hahaka, bien visé Gunihar » lance un chevalier ivre d son compagnon arpuis une porte en rebâtisse. L'homme attrape son compère sans vous remarquer et ils rejoignent en titubant la tête qu'ils ont quittée. Zoom avant, à la poursuite des deux soldats, votre vision s'épure. File par le couloir, les deux glissent sous les pieds d'une salle enfumée. Le Hoomp s'alarme. « Ça va, ça va, un débile. Des hommes en armure défilent. Musique toujours tam-tam et filles enrivées. Du sang sur la soule. Cadavres d'esclaves nawaï. Les soldats rient, on porte des masques. Certains, mêmes sont déguisés. Une orgie macabre d'immenses frasques, une trentaine d'hommes boivent sous les rires des prostituées. Monseigneur Massaria est défoncé sur son trône, les yeux rouges par les narquois. A ses côtés veille immobile un sinistre chevalier dans son armure hermétique, un guerrier de la caste des Enfermés. « Est-ce là ma récompense ? » hurle Massaria les mains levées vers le ciel. « C'est là notre Apotheose ? Ooh seigneur, just pour pourquoi nous as-tu abandonnés ? » Puis il s'écroule d'un rire démon. « Dansez mes amis ! Buvez, buvez, maudits ! Car c'est ça ! L'Entrée de la Folie ! »

La vision de cette orgie macabre engendre un profond malaise. Tout PJ d'alignement Bon doit réussir un jet de Volonté DD 20 pour ne pas être « secoué » pendant 10 minutes. GdM 85. Massaria meurt par son Archonte même abandonné par le Grand cardinal Nostromo, a entraperçu la atroce vérité et compris que toutes ses croyances étaient en train de s'effondrer. Au plus profond de lui, il sait maintenant que son dieu est autre chose. Désormais, sa foi l'a abandonné et il ne peut plus renouveler ses sorts divins. Il emploie ses dernières incantations comme on brûle d'âmes cartouches. Aujourd'hui, une communion lui a révélé que sa fin était proche via l'attaque imminente d'un groupe armé des PJ. Riant et pleurant à la fois, il a finalement amorcé la machinerie infernale qui doit détruire Coraline Oorn et tous ses occupants. Puis il a chargé ses affaires à bord d'un frelonnier, espérant voir son destin. Cette orgie est son cadeau d'adieu à ses hommes avant de les décamer.

• **L'action.** La confusion est propice aux PJ. Ils bénéficient d'un bonus de circonstance de +4 à tous leurs jets de Déplacement silencieux et de Discrétion. Leurs options sont variées.

se dissimuler dans une alcôve se déguiser, approcher Massaria, s'introduire dans le laboratoire ou éliminer discrètement quelques ennemis d'autant que le maloup sont nébélés (incapables d'agir mais ils se déplacent normalement). Les prostituées ne savent rien et n'opposent aucune résistance (gens du peuple N1 pv 3).

Si l'action dégénère en combat de masse servez-vous du décor : lancer de brasero à travers la pièce (Réf DD 15 ou la victime est tuée, 60 pv/rd, des tentures prennent feu et s'abattent sur les gens (Réf DD 20 ou les victimes brûlent et s'étouffent, 10 pv/rd, la moitié temporaire), la fumée se répand (foux asphyxiante et camouflage GdM 88) et finit par aveugler tout le monde masquant les éventuels fuyards.

• **Chevaliers du Jugement (10)** Guerrier 5, pv 40

• **Soldats de Justicaar (20)** Hommes d'armes 3, pv 13

• **L'Enfermé.** Il n'obéit plus à Massaria depuis que ce dernier a perdu la foi. Il n'interviendra que pour se protéger ou les installations de l'Ordre mais pas pour sauver un membre du culte. Il ne combattra pas le Faucheur.

• **Enfermé** archétype Guerrier 9, pv 6

• **Le sceptre de Coraline Oorn.** Lu sans d'un bleu électrique, il pend à la ceinture de Massaria. Il est taillé dans un os de démon Oorn. Son extrémité supérieure est ornée de grilles et enserme une pierre coralline tandis que l'inférieure ressemble à une clef. Cet objet a les pouvoirs d'un *sceptre de l'orage* (GdM 204, activable deux fois par jour au lieu d'une) et la clef désamorce l'horloge de l'Apocalypse dans le laboratoire.

• **Tactique de Massaria.** Lorsque les PJ arrivent, il sait qu'une attaque imminente le menace. Il s'est préparé avec : invisibilité pour les morts vivants, neutralisation du poison, protection contre les ennemis destructifs et électrique (132 pv chacun), immunité contre les sorts de magie noire, immédiation de personnel et liberté de mouvement. Il ne va pas à combattre, il veut juste savoir qui sera son exécuteur et s'assurer le piéger dans l'explosion de Coraline Oorn. À la moindre attaque, son anneau de prévoyance (cf Annexes) se transforme en élan, il se téléporte et se téléporte automatiquement aspiré par un étroit conduit de ventilation au pied de son trône conduisant dans la caverne du dragon au-dessous.

• **Massaria.** Prêtre 11, pv 69

REVELATIONS SOUS LE DÔME DE SAPHIR (E)

Pénétrer dans le laboratoire de Nostromo est l'objectif principal des PJ. Ils ont au moins deux façons de procéder : emprunter le couloir derrière le trône de Massaria et franchir la porte protégée par un *glyphe de garde divin/mal à mal* (FP 6, cible : perte de tous les pv sauf 14 pas de 1d5. Détection DD 3, Désamorçage DD 31), ou grimper à l'extérieur (Escalade DD 20) et ouvrir une brèche dans le dôme (pierre transparente renforcée par magie, épaisseur 2,5 cm, détoncer DD 40, solidité 16, pr 30, immunités identiques au reste de la forteresse). Attention, le dôme agit comme un gigantesque paratonnerre. Tant que les PJ sont dessus, ils ont les mêmes chances d'être foudroyés qu'en grimpant sur une aiguë-tonnerre.

■ **Ambiance « découverte grandiose » / TLOTR, 9 many meetings (à arrêter vers 0 mn 40 sec).** L'intérieur du laboratoire offre un spectacle à couper le souffle. Dans sa lueur bleutée qui tombe du dôme de saphir, on voit des sortes de machines étranges. Grandes ventilateurs faisant tourner en permanence des roues de fer. Orgues à pistons déchant des jets de fumée. Maquette géante d'un système solaire avec ses planètes tournoyantes. Tout cela relié au dôme par des myriades de chaînes en cuivre, tendues comme le chapiteau d'une cathédrale et drainant les foudres vives de la foudre.

La citadelle de Coraline Oorn est la contrepartie obscure de l'éclatante cité d'Anthéone. Ici, dans chaque bâtiment, on trouve les textes les plus agressifs du dogme, des manuels expliquant l'endocritisme des masses, l'infiltration des instances d'orgueil ou l'esclavage des « races inférieures ». Le laboratoire abrite en outre les archives secrètes : une centaine de volumes listant les personnalités corrompues de chaque royaume, guilde et organisation. Pour autant, rien ne parle de la double nature de Justicaar/Azel-Liark, inconnue même des plus hauts dignitaires du culte. L'ensemble fournit cependant des preuves accablantes, à condition d'emporter tout ça pour l'analyser, 137 ouvrages, 100 kg de poids, 1 m³ de volume. Une personne travaillant 1 heure pour tout réunir. Si les PJ y parviennent, ils auront l'occasion de s'en servir plus tard. Ils passent quelques minutes à parcourir les principaux ouvrages, une évidence incroyable s'impose : depuis tant d'années, toute cette entreprise n'a qu'un seul but : enrôler un maximum de croyants pour les réunir le jour de l'Apothéose.

■ **Le moment est venu de dévoiler à vos joueurs un panorama d'ensemble de la campagne O-04 : la stratégie implacable de Logrus Lheme qui, telle l'ombre d'Azel-Liark, traverse toute l'histoire.** Les PJ découvrent dans ces archives secrètes que L'Archonte a suivi la situation d'Oblivion grâce aux rapports du paladin Malathor (O p 20 et 25). Il s'est servi de la menace de l'Écorcheuse pour raffermir son emprise et placer partout ses serviteurs indéfectibles, les Enfermés (O2 p 3). Quand la gangrène est apparue, il l'a laissée volontairement s'étendre (Cela en abandonnant les rênes à son second incompétent (O2 p 24) avant de reprendre la main pour enrayer brutalement l'épidémie, ce qui lui a permis d'implanter le culte partout (O2 p 42). Le nombre des croyants ayant ainsi



Les Tambours du Jugement

exposé et n'a plus qu'à les rassembler pour l'avènement du Millénaire de la Foi annoncé par l'antique calendrier de Justus Daer (totalement inventé (O3 p 2) ! Une partie d'échec magistrale mise en place pièce par pièce conduisant à l'Apothéose !

• **El Squelette géant de béhér.** Formidable dentelle d'os sculptée de milliers de runes il a été renforcé par des lambris de bois précieux et accueilli désormais dans sa cage thoracique le bureau de Nostro. On y trouve

La représentation d'un \mathbb{Q}_ℓ d'Éther et des fragments d'onion

- Roule dans un tube d'osmium, un parchemin en peau humaine reprenant partielement le Grimoire des Noctes (cf www.asmodee.com rubrique téléchargement). Cette copie n'a pas les pouvoirs du Grimoire et contient les sorts : *nage des dragons d'Orléans*, *ongle de grinc*, *de Turf*, *stigmata*, *fourbe de Yachas*, *marinneau*, *approvisée de Yedra*.

— Sur des étagères en bois de rose entre les côtes du bœuf le *liber Apollineus* (cf. encadré), un *traité de compréhension* (+), un *traité de perspective* (+) et un *traité d'autorité et d'influence* +

— Ent n divers documents font référence à un trésor caché dans les profondeurs de Coraline Gorn : des fonds occultes servant à financer des actions secrètes et autres pots-de-vin.

• **E2 Cuve en plomb suspendue à des chaînes.** Elle renferme une silhouette humanoïde vis-à-vis à travers un hublot, un golem de chair plongé dans un liquide de conservation. Autour de la

cave de nombreuses études et esquisses montrent que l'Archonte s'intéresse énormément aux golems

15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 845. 846. 847. 848. 849. 850.

« fren khen » une abomination qu'on s'est évertuée à rendre plus puissante et qu'a perdue la raison (folie d'existence permanente). Si le fren khen ressent une présence autour de la cuve commencera à cogner violemment à l'intérieur. Si les Pl ne font rien (verrou du monde etc.

se l'hère dès qu'il réussit un jet de For DD 8 et attaque tout ce qui bouge.

* Golem de chair, « Iren khon » Dv 16, pv 12.

• E3. L'horloge de l'Apocalypse C'est un cube d'or et de cuivre la sant trois mètres d'arête. Elle est entièrement constituée de rouages complexes. Certaines parties sont ajourées et laissent entrevoir une vingtaine de corallites fixées à l'intérieur. À l'origine, c'était une horloge perpétuelle mesurant le temps dans plusieurs Plans simultanément (Astral, Éther, Plan primaire, Connaissance/Mysère, plans, DD 12). Mais en y plaçant toutes les corallites de Coralyne Qorn, Archonte l'a transformée en bombe capable de raser la forteresse !

L'ESR APOTHEQUE, 21, rue de la Harpe, 75005 Paris.

Cet ouvrage d'une centaine de feuillets est le carnet d'étude de « l'architecte » de l'Apothéose, Nostromo. Sous la couverture de cuir bouilli, se cachent toutes ses réflexions, scientifiques, mystiques ou personnelles. En voici quelques extraits :

15. "Il n'est pas en a ouvert le secret de ses notes personnelles." C'est donc avec une raisonnable pass on que j'y ai découvert ces etres
n'est pas que devaient être les Libans d'Éther.

... tout semble intimement lié à cette terre par-delà les plans, cette sinistre Oblivion.

Continuum. Une énigme dont je commence à entrevoir les secrets... L'Archonte semble d'ailleurs particulièrement intéressé par ma découverte concernant les propriétés de stockage énergétique de cet étrange matériau.

Je ne peux cacher mes doutes qu'à ces quelques joiuillots, mais je m'interroge sur l'opportunité d'employer des morts-vivants. L'Arconte semble leur accorder une confiance aveugle que je ne parviens pas à partager. Que Justiceard me pardonne.

Je vais pouvoir fouler cette mystérieuse Oblivion car l'Archonte nous a ordonné d'aller y chercher quatre blocs d'or, nom que nous utilisons lors de l'Apothéose.

... de l'Empire, dans les épreuves horribles que nous traversons au cœur de cet épouvantable océan de roiles, de nombreuses questions m'obsèdent : qu'est donc devenu le cardinal Balthus dont j'attendais les conclusions ? Et ces monolithes, destinés à la "grande communion" avec Justicaar... Voilà que l'Archonte prétend qu'ils vont servir à ouvrir un portail... Ou tout cela nous mène-t-il ?

Je ne parviens toujours pas à comprendre comment nous allons pouvoir fournir les astronomiques quantités d'énergie que mes calculs ont estimé nécessaires pour activer quatre blocs d'onion... Je m'en suis ouvert à la planète

Un de ces Enfermes a été placé à la tête de chacun de nos casernements : ils sont peu nombreux, mais sinistres ! Quelle étrange lueur pour notre Archonte.

ENJIN J'attends ce jour bien depuis une éternité. Je vais enfin rejoindre l'Archonte pour notre Expérience. Nous allons savoir toutes nos théories se vérifient. Cette minuscule Apotheose avant l'heure risque d'être un moment exaltant... Mes seuls regrets s'adressent à mon ami et confident Massard que je quitte alors que je le sens particulièrement bouleversé depuis son entrevue avec l'Archonte.

Ces dernières lignes avant mon départ pour les Landes Suppliciées... Je n'ai pas pu résister, en effet, au plaisir de coucher sur le papier un événement qui augure d'heureux présages : ma fidèle dragonne vient de produire un œuf ! Lorsqu'il éclosa, ne serait-il pas amusant de le nommer *Massaria*... Justior ? Par Justior, que cette journée s'annonce belle !



Massana n'a eu qu'à l'armer avec sa clé et les aiguilles tournent maintenant à rebours et il ne reste plus guère de temps avant l'explosion de vingt minutes à deux heures suivant vos besoins. Déverrouiller le mécanisme sans la clé est extrêmement complexe (désamorçage DD 45). En outre tout échec ou manipulation intempestive aura pour effet de réduire aussitôt le compte à rebours de 120 minutes dans un concert de tic-tac et de chuintements des plus inquiétants.

L'HEURE DU ARCHIEVE

Depuis le départ de Nostromo, les objets précieux de son laboratoire sont porteurs d'une « alarme psychique à distance » prévenant automatiquement l'Archonte si on les touche : *stigmata fourbe de Yudith*, du Gr moure des Noctes. Dès l'instant où les PJ en manipulent un, l'Archonte comprend que Massana n'a pas fait son travail. Il charge alors le Faucheur de Crânes de supprimer tout être vivant dans la forteresse.

Le Faucheur se téléporte aussitôt dans le marais devant les cages suspendues contenant les cadavres de Nawals. Là, il déroule un parchemin divin fourni par son sombre maître et l'invoque : les esprits des morts. Bientôt, une brume méphitique enveloppe les cadavres qui soudain, s'animent ! Une armée d'étranges Nawals zombis grognant et trébuchant s'extrait alors des cages, avide d'en découdre. Ces zombis sont différents des autres. Petits, rapides, ils résistent bien au pouvoir de « renvoi » peuvent prendre des malaises courroux (pensez à *xx* hideux *Gratins*). Brandissant son poing orné de l'anneau des temps, le Faucheur invoque ensuite la brume et conduit son armée ricanante à l'assaut de la forteresse.

• **Nawals zombis (50) pv 12**

• Les Nawals zombis commencent par ravager les quais tuant les soldats et attrapant tout ce qui traîne : cordes, épées, crochets, certains enfilent même un bout de déguisement (« Les zombis voient des frelonniers ou les coulent » etc).

• Puis ils escaladent la muraille : les premiers s'autodétruisent en déclenchant les glyphes soniques, les autres passent par-dessus et le massacre dans la citadelle commence.

• Pour les PJ, la situation va rapidement tourner au chaos. Les Nawals et les morts s'avèrent décidément insupportables. Ils mettent le feu aux tentures, sautent à plusieurs sur un chevalier pour le dévorer et les PJ se retrouvent dos-à-dos avec les soldats de Jusicaar pour les affronter.

• Pendant ce temps, l'horloge de l'Apocalypse tourne : les corailliers se mettent à luire, le sol tremble et vibre dangereusement (jet

d'Équilibre DD 12 pour ne pas tomber et perdre le round), des poutres s'écroulent. Réf. DD 15 pour les éviter. 4d6 pv en cas de chute.

• Le Faucheur lui-même sa danse macabre et corécte les têtes. Après avoir éliminé plusieurs chevaliers, son objectif est de tuer Massana et de récupérer le trésor qu'il a volé. Évitez d'engager un véritable affrontement contre les PJ. Quelques passes d'armes dans la brume et le bruit de sa double faux vorpal fendant les airs suffiront. L'objectif est de les amener à la scène suivante.

• Massana lui-même maintenant si il ne l'a pas encore fait de préférence sous les yeux des PJ (soit en *état gazeux* à la suite d'une attaque portée contre lui, soit en empruntant la porte secrète près de son trône cf. plan). Au pire, si les PJ ont du mal à le suivre, vous pouvez les aider un peu : un soldat tape contre un mur (« J'ai vu Massana partir par là ! Il doit bien y avoir un moyen de prendre le même chemin »), etc.

LA CAVERNE DU DRAGON

La porte secrète près du trône conduit à un lagon artificiel surplombé par la voûte d'une caverne piquée de cristaux lumineux. Au bord s'élèvent un atelier de construction, des cages à frelons géants et des caisses remplies de lingots d'or d'argent et de cuivre (150 000 po au total) mais il faudrait un convoi pour tout transporter.

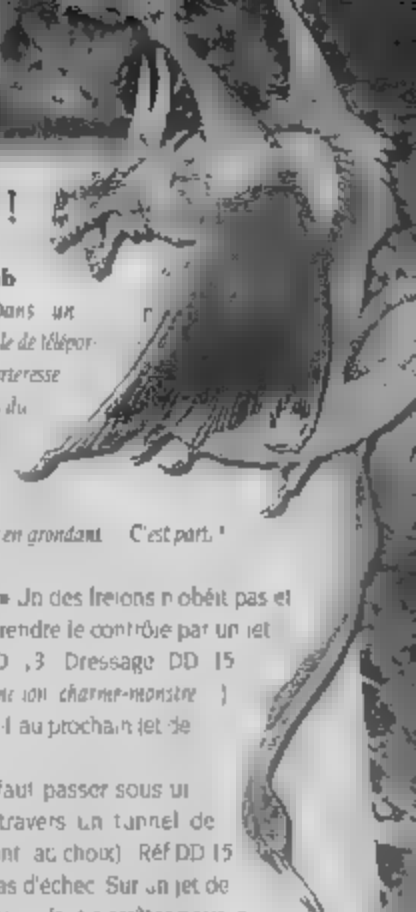
C'est ici le repaire d'un dragon femelle servant de monture au Cardinal Nostromo : elle est partie avec lui. Pour sortir, c'est possible d'emprunter un *cercle de téléportation* situé au bord du lagon, conduisant directement à l'endos des frelonniers (B2). En effet, la caverne est aussi le lieu où l'on construit ces vaisseaux expérimentaux. Le cardinal Nostromo y a fait bâtir le sien, le Frelonnier d'Or, mais il n'a pas eu l'occasion de le tester. Le vaisseau est toujours à l'abandon. En préparant sa fuite, Massana y a entassé des documents précieux et une partie des trésors du culte. À partir du moment où l'archevêque a échappé à ses agresseurs et gagné la caverne, considérez qu'il finit d'embarquer ses affaires. Par la suite, quel que soit le moment où vos PJ arrivent, ils auront tout juste le temps de le voir s'enfuir sur le Frelonnier d'Or en tromblonnant, et disparaître dans le *cercle de téléportation*. Heureusement pour les PJ, il y a justement deux autres frelonniers au bord du lagon. Alors, prêts pour une petite poursuite ?

GÉRER LA POURSUITE INFERNALE

Pour simuler cette poursuite épique à travers les bayous, voici un système simple. Chaque round, les PJ qui pilotent les Frelonniers lancent 1d20 et y ajoutent leur bonus de Dextérité. Le résultat est appelé « jet de Poursuite ». L'objectif est de rattraper le Frelonnier d'Or en obtenant un jet de Course de 25 ou plus. Tant que le jet est inférieur à 25, des péripéties surviennent (indiquées par le résultat du jet de dé) et la course continue !

Pour gagner du terrain et accélérer leur jet de Poursuite, les PJ vont devoir se montrer héroïques et prendre des risques fous. En

Les Tambours du Jugement



effet au 13e round, quoi qu'il arrive le Faucheur parviendra à rendre le Freonnier d'Or, à régler son compte à Massana et à récupérer ses possessions.

Telle que la poursuite a été équilibrée. Si les PJ partent à deux freonniers en lançant des jets de dés modérés l'un des freonniers devrait finir hors service et l'autre rejoindre le Freonnier d'Or vers le 2-13e round. Cependant tout est possible. Rien n'empêche que les PJ empruntent des freonniers supplémentaires en arrivant sur le quai. Dans ce cas ne tirez de péripéties que pour un freonnier sur deux, sinon le rythme risque de trop ralentir et allongez la durée de la poursuite de 4 à 6 rounds. Sinon les PJ ne cumuleront pas assez de bonus pour rattraper le Freonnier d'Or.

Une dernière précision : toute personne qui se bat au corps à corps en équilibre sur un freonnier doit réussir un jet d'Éq. libre DD 10 (action gratuite) ou subir un malus de circonstance de -2 à toutes ses actions durant le combat.

Au total, retenez que les péripéties doivent rester brèves : évitez les discussions de règles, un jet de Poursuite et ça repart. Le vent dans les cheveux, les éclairs crépitant sur les corallines.

Utilisez largement **Tombarider 3 - galaxy bounce, 7 the revolution** et **13 absurde** pendant la poursuite. Boostez vos joueurs à l'adrénaline. A vos marques, moteur, Action.

78 SECONDES POUR VIVRE !

Action ultraviolette / Tombarider

Raider, 7 : the revolution Dans un aréopage électrique, vous émergez du cercle de téléportation. Vous êtes sur l'eau, au pied de la forteresse. L'eau devant vous vous distillait les reflets du Freonnier d'Or fonçant à travers les vagues en vomissant sur les vagues. Le vent se lève à souffler les écailles traversent le ciel. Votre freonnier démarre en grondant. C'est parti !

• **4 ou moins** • **Saleté de moteur** • Un des freonniers n'obéit pas et le navire tourne en rond ! Il faut reprendre le contrôle par un jet d'Empathie avec les animaux DD 13 Dressage DD 15 ou un malin DD 17 ou un sort (non charm-monstre). Sinon l'embarcation avance pas. Il faut au prochain jet de Poursuite.

• **5, 6, 7** • **Baissez vos têtes !** • Il faut passer sous une énorme branche ou rocher ou à travers un tunnel de mangrove ou squelette d'animal géant au chou. Réf DD 15 pour chaque PJ à bord -4d6 pv en cas d'échec. Sur un jet de 1 ou 2 « naturel » le PJ tombe à l'eau. Il faut s'arrêter pour le récupérer. - au prochain jet de Poursuite.

LES FREONNIERS

Les freonniers ou « joueurs des mers » sont des véhicules de transport rapides expérimentaux. Leur plan a été dessiné par le célèbre magicien Kwalish à qui l'on doit déjà les canoës de l'Épisode 1.

Le freonnier est une barque effilée, en bois de cèdre blanc ébène, sculptée d'élégantes arabesques, propulsée par deux freons géants asservis. La barque peut accueillir un pilote et une charge de 180 kg (ex. deux passagers). Les freons sont rangés à l'intérieur de récipients disposés en hauteur, en « V », à l'arrière du vaisseau. Seules leurs ailes sont libres. Pour les stimuler, le pilote n'a qu'à tirer sur la corde de démarrage. Celle-ci découvre des appâts situés à l'avant et les freons démarrent au quart de tour, en faisant tout pour les atteindre. Le pilote peut tourner grâce à un volant commandant le gouvernail, et en sélectionnant sélectivement l'appât de droite ou de gauche. Le quart arrière du vol du freon concerne l'arrêt et obtient en sélectionnant les deux appâts et en déployant les volets de frein, situés sous la queue.

Pilotage. Ces prototypes sont encore trop récents pour demander une compétence spécifique. Les pilotes sont donc contraints de se fier à leurs réflexes : via des jets de Dextérité. Sensations fortes garanties !

« **Moto de Turbomoteur** » Un anneau orné d'un turban rouge bien visible est fiché dans le plancher du freonnier, près du volant. Le pilote saisit l'anneau, l'entourne et le tire vers le haut : une cermette s'élève dans le compartiment des freons, et leur injecte un produit détonant qui accélère brutalement leur vitesse (une maladresse qui donnera d'ailleurs une célèbre expression populaire). En pratique : +4 aux jets de Dex du pilote et +2 aux jets de Course pendant 2 rounds, mais -4 au jet de Course le troisième round, les freons étant épuisés. Les seringue contiennent assez de produit pour fonctionner deux fois.

Caractéristiques. Solidité 5, Points de résistance 30. CA 9 Casser DD 23, Part. résistance aux énergies destructives/feu. Bois de cèdre blanc ébène. O3 p.12. VD 24 m (115 km/h). Course 100 m (60 km/h), pendant 1-3 min, Prix 7.000 po. Un sort de réparation appropriée reconstitue 2db pr +2db pr/niveau du sort. ex. 2db pr pour réparation, 6db pr pour façonnage du bois ou réparation totale. 10db pr pour création mineure.

Fre. CA 10. Armement de taille M. FF 2 DV 300 po 20 VD 24 m. Force CA 10. 2 naturelle. 4 abrite. Att-2. Cae 10. D4. Con 11. 1db Con. 1db Con. Rej +1 (pas de bonus de Dex). Vig+2. Vol+2. For 11, Dex 14, Con 11, Int 1. Sag 12, Cha 9. Les freonniers propulsent l'embarcation en conservant leur vitesse. Ils peuvent soulever jusqu'à 114 kg sans malus, pousser le navire sur l'eau. Le freonnier peut de effort.

Les Tambours du Jugement



Sello2

• 89 • Touches pas à la mécanique

« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »

• 90 • Degrange-moi ces zambis

« Degrange-moi ces zambis, c'est la vie ! »
« Degrange-moi ces zambis, c'est la vie ! »
« Degrange-moi ces zambis, c'est la vie ! »
« Degrange-moi ces zambis, c'est la vie ! »
« Degrange-moi ces zambis, c'est la vie ! »
« Degrange-moi ces zambis, c'est la vie ! »
« Degrange-moi ces zambis, c'est la vie ! »
« Degrange-moi ces zambis, c'est la vie ! »
« Degrange-moi ces zambis, c'est la vie ! »
« Degrange-moi ces zambis, c'est la vie ! »

« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »
« Touches pas à la mécanique, c'est la vie ! »

• 11 • Gare à la foudre !

« Gare à la foudre ! »
« Gare à la foudre ! »
« Gare à la foudre ! »
« Gare à la foudre ! »
« Gare à la foudre ! »
« Gare à la foudre ! »
« Gare à la foudre ! »
« Gare à la foudre ! »
« Gare à la foudre ! »
« Gare à la foudre ! »

• 12 • Gnuaaar heku-nekk-hekk

« Gnuaaar heku-nekk-hekk »
« Gnuaaar heku-nekk-hekk »
« Gnuaaar heku-nekk-hekk »
« Gnuaaar heku-nekk-hekk »
« Gnuaaar heku-nekk-hekk »
« Gnuaaar heku-nekk-hekk »
« Gnuaaar heku-nekk-hekk »
« Gnuaaar heku-nekk-hekk »
« Gnuaaar heku-nekk-hekk »
« Gnuaaar heku-nekk-hekk »

• 3 • Recifs affleurant !

« Recifs affleurant ! »
« Recifs affleurant ! »
« Recifs affleurant ! »
« Recifs affleurant ! »
« Recifs affleurant ! »
« Recifs affleurant ! »
« Recifs affleurant ! »
« Recifs affleurant ! »
« Recifs affleurant ! »
« Recifs affleurant ! »

Les Tambours du Jugement

Enlever les deux sièges de pilotage et les monter sur les rails de la cabine. Cela réduit le rayonner basse mais encaisse 4d 01pt.

[illegible]

• 15 a 7 IB « C'est calme par ici »

coque en reculant, grimpe la tête du pilote et se masque les yeux sur les freins.

20 Regardez, on voit le bourrasque soudainement se lever. Il passe au-dessus des arbres, croise une nuée d'oiseaux, et se dirige à travers un bosquet d'épinets et tombe dans la vallée. On voit les épinets se balancer et les branches se briser. On entend le bruit du vent et le bruit des branches qui se brisent.


• 2 23 « Par là, tu raccourcis » : il faut sauter en bas d'une petite fosse, puis foncer à travers un champ de ronces, se servir d'une souche en guise de levier pour défoncer un mur de ronces, etc. Le pilote peut refuser d'emprunter. Si l'essai se coupe, il doit faire un jet de Dextérité DD 20. Une réussite rapproche du Frelonnier d'Or +3. Pour le reste de la course. En cas d'éc...

• 24 « L'heure de votre Jugement a sonné ! » Le Faucheur emparé d'un frelonnier et fonce droit sur les Pénitents en équilibre tel un surfeur chevauchant une déferlante ! Plus eurs
1 possibles « joutes de chevaliers » en faisant se raser
• deux frelonniers (bret combat bord à bord - attaque à distance
à double faux verpaie tendant les aîrs dans un vrombissement
pénitiste etc. L'affrontement dure deux rounds (pas d'autre pénitiste
entre-temps, puis le Faucheur aperçoit l'éclat du Frelonnier d'Or
et rumet le combat

LE FRELONNIER D'OR !

Poursuite de 25 ou plus

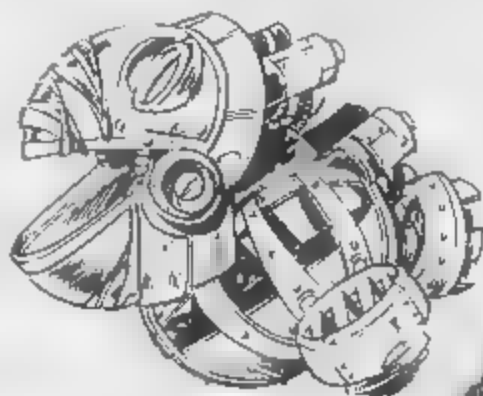
— S'ils arrivent au
 ... du d... + d...
 ... d... une ...
 seul objet restant sur le tronçon
 ... de ...
 gnome. Un œuf de dragon qui
 à lui seul vaut une petite fortune



engagé à m'abandonner à son souffle
ferme et sûr. On a vite dit qu'il n'y a
rien de plus sûr que la mort. Mais
c'est une erreur. La mort n'est
rien que la fin d'une vie. Et la vie
est une chose si précieuse, si précieuse
qu'il faut la défendre à tout prix.
C'est pourquoi il faut être prêt à tout.
Il faut être prêt à mourir. Et c'est
pourquoi il faut être prêt à tout.
Il faut être prêt à mourir. Et c'est
pourquoi il faut être prêt à tout.

rounds avant l'explosion !

« apocalypse » / Dracula, 10 the green mist



ÉPIQUE 7 :
BALADE AU BOUT
DE L'ENFER

MEMORIELE JU CRĂPUSCULI

... à la fin de la nuit, le pont s'effleurait par les
bords du jour agonisant. Une curieuse nef dont les flancs
déformés par le cale giganterresque flottent à quelques
centimètres du sol. Au dessus du pont trois énormes
ballons tendus de gaz partent à structure retenus par de
multiples cordages. À l'avant un dragon assoupi attend de
pousser l'embarcation au gré des vagues.

Enfin, un groupe de silhouettes se détache de l'ombre. Un gros Lherne, accompagné de deux Enfermés, inspecte sa toute nouvelle nel volante sous les directives d'un petit homme qui dissimule mal sa nervosité.

« Surtout : C'est fini. Au. Ainsi que vous pouvez le constater la cale a été agrandie pour transporter la chose que vous savez et elle est maintenant parfaitement attachée à l'avant » L'Archonte se dresse sur son oreiller dominant son propre reflet dans le miroir ténébreux du bloc d'on ne sait où la proue « Ah ça va... »

« Que... » Le Seigneur Comte se tourne alors vers l'homme et dit : « Que si pourrais bien être délicate épouse. Soit. Ainsi, soit toi. » Il se penche et tend la main désignant le faucheur qui s'extirpe soudain d'un angle obscur exhibant la tête sanguinolente d'une femme. L'homme veut hurler mais aucun son ne retentit. Juste un craquement ardoise explosant en d'innombrables échos. Le corps nainmé de l'homme seffondre tandis que Logrus Lherne tempie le cœur encore palpitant qu'il vient d'arracher à main

« Voyez mes fidèles Chiens de Guerre ce que les hommes m'inspirent
 et bienôt nous façonnerons ce monde à l'image de notre Maître
 marche et rien n'arrêtera nos passions effrénées »

ants plus tard l'Archonte et ses Jeux d'enferm

Lord du navire volant le libérant de ses dernières
amarrées. Sa sainteté Logrus Lhorne va rejoindre les lointains
territoires des Landes Suppliciées pour superviser le
déroulement de son ultime expérience : une sorte de
épilur du cérémonia complexe de
Apothéose. Et tandis que le Faucheur
regarde la nuit s'élever dans le crépuscule,
Archonte lui dit : ne ses de... gros rec...

mandations : « Reste tu et veille. Car si comme ne le pressens, Coralyne Oorn
s'avéille, tu devras achever sa destination. Si le Signal retentit, je forai appel à
" fais en sorte que rien ne subsiste. Coralyne Oorn n'aura jamais existé. »

MISSISSIPPI RIVER


Au terme de leur raid contre Cora.yne Gorn, les PI devraient avoir acquis de nouveaux moyens de lutte contre le culte de Justicar, sous la forme de documents compromettants.

En outre, s'il ont évité la destruction de la citadelle en désamorçant l'horloge de Apocalypse, ils disposent maintenant de plusieurs témoins ou pionsniers, dont les interrogatoires seront du plus grand intérêt.

Pourtant, aucun de ces documents ou témoins n'est absolument déterminant dans la mesure où ils ne permettent pas de répondre à cette question cruciale : où sont partis Logrus Lherne et le Grand cardinal Nostromo pour mener leurs « essais » sur l'Apothéose ?

Hélas aucun sort iège ne permettra d'en apprendre plus. Le site des essais est protégé de toute détection (de la même façon qu'Animaparc O3 p. 7), et Logrus Lherne a pris soin de brouiller sa trace via de puissants sorts ièges. Décidément ce diabolique personnage semble avoir toujours un coup d'avance.

Pourtant un grain de sable va se glisser dans la mécanique bien huilée de l'Archonte. Et ce grain de sable se nomme *Mussara Junior*.

 **Ambiance « pitreries attendrissantes » / Dinosaur II :**
find ng the cave. Alors que vous débattiez des récents événements, l'œuf du dragon est soudain agité de soubresauts. Secoué par la poursuite en irrationnel il se fendille se craqueller et sous vos yeux médusés, une tête de bébé dragon en jaillit en poussant un mugissement aigu pitoyable ! Il fixe alors l'un d'entre vous et coasse amoureusement « Cradaaaaaa Popô ? » Massager l'unior vien de jair son entree dans le trouille

« M » pour les intimes) était un cadeau destiné à Massaria et il devait devenir, à terme, l'une de ces formidables montures qui font la fierté des Chevaliers-Dragons du culte de Justicar.

Mais sa naissance anticipée va changer la donne surtout maintenant qu'il a choisi son « père d'adoption ». Hé oui, comme tous les dragons d'acier à leur naissance son instinct vient d'être fixé pour l'éternité et le PJ désigné quelques lignes plus haut a désormais un nouveau « fils ».

Les Tambours du Jugement

Un geste qui ne manquerait pas de valoir une étoile à leur statut de héros : certains opprimés par le culte racontent déjà l'histoire des « Compagnons de l'Aube venue du sud lointain » ou ils auraient provoqué le soulèvement d'un pays entier ! »

Bien sûr cette réputation croissante ne va pas leur accorder que des avantages.

Ainsi, les PJ seront interpellés au détour du chemin par Boratz et sa bande de fanatiques, venus dans les phalanges de Justicaar, « Des donc c'est un

qui on appelle le Terminateur de prêtres ? Tes plus naïf que, croyais. Au fait mon surnom à moi c'est l'Éradicateur de Fantômes ».

Le voyage se poursuit ainsi jusqu'à ce que les PJ parviennent enfin dans le mystérieux territoire des Landes Suppliciées.

• **Boratz et ses brutes (9)** : Guerriers 5 (nd) Chevaliers du Jugement, p. 32.

TITANS D'ÉTHER ET BOULES DE GOMME

Bien que les nombreux mystères entourant les Titans d'Éther ne soient aucunement au centre de la campagne d'Oblivion, ils constituent un leitmotiv régulier dans l'ensemble de nos scénarios (depuis, comme certains l'ont peut-être noté, la parution des « Chroniques du ChaOs » dans *Casus Belli*, ancienne formule...). Ces Titans d'Éther constituent ainsi une sorte de fil rouge qui permet de relier imperceptiblement nos histoires les unes aux autres ou de lier des cross-over entre nos différentes campagnes. Il est donc inutile de développer cet aspect du scénario. Il reste, pour l'instant, réservé au seul plaisir des MJ et fera l'objet de développements ultérieurs à travers de futures campagnes.

CHRONIQUES DES LANDES SUPPLICIÉES

Terra Ignata

Rares sont les cartes qui mentionnent ce territoire isolé au milieu de terres infertiles en plein cœur de l'Empire. Les Landes Suppliciées s'étendent sur quelques dizaines de kilomètres carrés à peine, entièrement entourées par une étrange chaîne de montagne. L'observateur attentif qui ferait le tour de cette muraille « naturelle » s'apercevrait en effet que, par endroits, sous les dépôts minéraux de quartz, apparaît un matériau insolite ressemblant à une eau bleue manneagée, parsemée de runes indéchiffrables.

Comme si ces terres faméliques, lacérées d'immenses langues de feu liquide et d'éruptions de geysers de lave étaient enfermées dans une formidable enceinte érigée par quelque mythique créature.

À l'intérieur de cette muraille — que certains cartographes ont surnommé *La Couronne du Démon* — le paysage, noyé dans une brume

sofureuse, évoque résistiblement un lambeau d'un monde d'épiderme brûlé vif : quelques touffes d'une végétation difforme s'accrochent aux îlots de terre noire tandis que de loin en loin s'ouvrent des gouffres de minéraux vitrifiés d'où s'échappent, parfois, des fumées toxiques.

Et pourtant, malgré ces atroces conditions, le cycle de la vie parvient à subsister : l'algue de feu, un végétal particulièrement nutritif, entretient une sorte de ruminant frustre caparaçonné de silice qui a permis l'établissement de la communauté Soong. Cette dernière a par ailleurs développé l'exploitation des hypnospores, un champignon des sous-sols aux vertus hallucinogènes.

Au commencement étaient les Titans d'Éther...

Ce peuple de créatures mythiques, éternel depuis des éons, a essaimé à travers tout le Multivers, une multitude de créations et de sites dont le sens véritable échappe souvent à l'entendement. Le territoire des Landes Suppliciées était jadis l'un de ces sites : une sorte d'encave artificiellement scellée par une fantastique muraille formée de runes empêchant la fuite de toute créature invoquée ou créée dans cette enceinte recouverte au long des millénaires par des dépôts de quartz lui donnant à présent l'allure d'une chaîne « naturelle ». Les Titans y poursuivaient de nombreuses expériences basées sur l'exploitation de l'énergie tellurique des lieux (tout comme Animi Limina leur permettait de travailler sur l'énergie tirée de l'eau et Oblivion sur celle extraite des rêves).

Puis vinrent les Fils du Reve

Il y a environ 500 ans, les Soongs, une petite tribu nomade de guerriers-shamans, ont découvert ce site au gré de leurs déambulations mystiques, résistiblement attirée par le « Gouffre-aux-chimères » où gît encore un Œil d'Éther. La horde primitive s'est sédentarisée dans ce territoire inhospitalier mais idéalement isolé. Depuis, la tribu est devenue un peuple aux coutumes complexes basées sur l'art du combat et les transes oriques. L'Œil d'Éther par son lien direct avec Oblivion, génère en effet des visions extraordinaires qui entretiennent les croyances soongs. Pendant des siècles, cette ethnie a vécu quasiment en vase clos, vénérant un panthéon variable de dieux amnésiques et n'entretenant avec le reste de l'Empire que de discrètes relations par l'intermédiaire de ses Jhaddas, guerrières d'élite de leur clan, seules autorisées à franchir la Porte.

Enfin arrivèrent le Fer et la Foi

Jogrus Lherme, au cours de ses recherches sur Oblivion, a fait quelques découvertes sur les Titans d'Éther. Malgré la rareté des éléments qu'il a pu mettre à jour, il a compris l'importance des travaux menés par ces créatures mythiques. C'est pourquoi, acharné à retrouver leurs traces et à étudier les sites qu'ils avaient occupés, L'Archonte a ainsi envoyé une phalange de Chevaliers du Jugement sur les Landes Suppliciées.

Lherme, intéressé par la situation reculée de ce territoire, a su attirer les faveurs des shamans soongs. Séduit par la rigueur martiale de l'Ordre, ainsi que par la fourniture de vivres et de produits de première nécessité, ces derniers se sont même convertis au culte. Ils ont d'ailleurs envoyé l'une de leurs

Les Tambours du Jugement

« ... entrer ses hommages à Anthéone. (O2 p.8) Tout ce que vous avez demandé l'Archonte, c'est la participation de tous les Soongs à la cérémonie censée leur permettre d'entrer en contact avec les ancêtres. »


Et s'éteignent les Soongs

« ... quelque temps avant l'arrivée des P... les Landes Suppliciées ont connu une grande catastrophe. ... le petit Soong dans son ... vous avez téléchargé le supplément « Légendes & ... sur notre site vos P... avant depuis le scénario. ... n'est en mesure de ... ce qui s'y est réellement ... aires témoins ne se souvenant que de la nef volante dipénétrant au cœur de la zone quelques heures à peine avant « le Grand Eau Blanc ». »

« ... comptés. Les Landes Suppliciées ne sont pas un lieu de ... et vos PI vont y découvrir le sens véritable du mot peur ... st basé sur ... restauration progressive d'un destiné à plonger vos PI dans une ... de ... fins de G. R. ... n'hésitez pas rejouer l'assaut au cœur du village Soong. »
Ghost of Mars, Zombis ou encore New York 9971

LA PORTE DES ENFERS

« ... de la pris... par le dragonnet qui rapproche ... andes Suppliciées les terres de l'Empire s'appauvrissent peu à peu, tant que la végétation s'éclaircit, faisant place à une lande désolée d'innombrables dalles. Bientôt les PI trouvent une piste grossière traversant un no man's land saigné de toute part. »

Soudain  **Ambiance « paysage menaçant » / Dracula, 8 the hunt bu lds. Face à vous, barrant l'horizon s'élève une muraille de ... vous distinguez les reliefs acérés, les saillies martellées de cette chaine de quartz qui, telle une imanesque couronne d'épines ... les deux eux-mêmes ... le ciel s'assombrit à votre approche, comme si la lumière était dévorée par des meutes de nuages sinistres. Et c'est alors que vous découvrez la Porte. Une construction immonable de plus de cent mètres de haut, arant jusqu'au sommet de la falaise qui vous fait maintenant face ! Deux battants monumentaux, ornements de bas-reliefs métalliques souillés de rouille, qui semblent au moment le seuil des Enfers !**

« Les PI prennent d'atteindre la Couronne du Démon, cette étrange chaîne de corne ... frontière des Landes Suppliciées. La porte qui leur fait face est l'unique point de passage vers la zone la plus isolée de ... »

« ... sait ce qui se cache derrière cet ouvrage démesuré ... yeux, les PI aperçoivent de part et d'autre des gonds ... la présence de deux tourelles de cuivre degoulinantes de courées verdâtres au sommet desquelles flottent les étendards frappés d'une croix dans un cercle de métal de l'Ordre de Justicaar. »

« ... habituel et il a senti « quelque chose » en direction des tourelles et montre clairement son intention de s'y rendre. Il règne une chaleur intense tandis qu'une lointaine odeur de putréfaction semble suinter à travers les interstices de la porte. Les tourelles sont habitées, et l'arrivée des PI a déclenché une activité discrète (ouverture de meurtrières, disposition d'armes de jet ...). Laissez vos PI hésiter quelques instants, tandis que le dragonnet piaffe d'impatience en se dirigeant droit vers la porte. Orsque soudain, une voix puissante tombe des tourelles : « Halte là, marauds ! Ici commencent les terres privées de l'Ordre de Justicaar, soyez les bienvenus si le Fer et la Foi guident vos pas, passez votre chemin si tel n'est pas le cas. Il n'y a ici que la mort pour les infidèles. »

Les gardiens

Cette partie est résolument orientée sur le « jeu d'acteur » et les interactions entre vos PI et le petit contingent soldats de l'Ordre qui se terre à l'abri des deux tourelles. Si vos joueurs font preuve de finesse et de perspicacité, la suite immédiate de leurs aventures en sera facilitée. Voici les éléments nécessaires à la gestion de cet épisode moteur : ça tourne

Les lieux

La porte en elle-même ne comporte pas d'autre particularité que d'avoir été visiblement scellée par un puissant sortilège ayant entraîné la fusion des deux battants. Au niveau des gonds supérieurs, à quelques dizaines de mètres du sol, les deux tourelles de cuivre se décomposent de la manière suivante : celle de gauche plus petite s'étend sur deux niveaux comprenant chacun une vaste pièce circulaire et rudimentaire encombrée d'un bric-à-brac d'armes, de provisions et de matériel. Les seules ouvertures sur l'extérieur sont représentées par un ensemble de quatre meurtrières. De la salle inférieure part une coursive traversant l'épaisseur de la roche au-dessus de la porte et s'ouvrant dans l'autre tourelle. Ce local, nettement plus confortable, surplombe les deux côtés du passage et permet d'accéder, via un interminable escalier, à l'intérieur des Landes Suppliciées. Le premier étage est scindé en deux pièces servant de quartiers aux nonnes-soldats ainsi qu'au prêtre, instructeur, (cf. Les acteurs). Le second étage est entièrement occupé par les appartements du chevalier contenant, entre autres, un coffre où Phébus a rangé ses dernières missives de l'Archonte évoquant la mise en place d'une expérience-clé en rapport avec l'Apothéose. donne sur une vaste terrasse occupant toute la largeur de l'arche qui surplombe la Porte elle-même.

ou agonise, actuellement un dragon. Un dragon dissimulé par une tenture conduit par ailleurs, à un petit promontoire dominant le panorama du pays Soong et sur lequel est amarrée une gondolière ici encastrée.

Les acteurs

Étant donné la conformation des défenses de la Porte ne nécessite que peu d'hommes, les tours, construites par l'Ordre, ne contiennent habituellement qu'une dizaine de soldats dont trois Chevaliers, Dragons. Cependant depuis le jour de l'Éclair Blanc, une succession de drames a réduit le contingent à quatre « hommes » et un dragon agonisant. Petit tour des propriétaires :

- **Le Chevalier Phébus d'Archante.** Le regard bleu de cet ophebe blond fait des ravages parmi les jeunes pucelles à l'heure des insinuations dans les salons, mais ne lui est d'aucun secours depuis qu'il a obtenu ce poste. Il n'a visiblement jamais su commander et doit probablement l'herédité d'officier à un « tête-à-tête » fructueux. Il maintient une illusion d'autorité mais se repose intégralement. Il ne se reconquerra évidemment jamais sur le savoir-faire réel du Prêtre instructeur Ker-Karrasus. Phébus passe le plus clair de son temps assis sur ses coussins défraîchis à fumer un splendide narguilé bourré d'hypnosporos (nalluc nogène léger). Son incompetence et sa cowardise le pousseront à ne pas prendre d'initiative mais il sera impressionné par toute marque d'autorité. Terrilié par l'idée de sortir de ses appartements répétant sans cesse : « Pour toutes ces questions adressez-vous à Karrasus, j'ai un rapport à rédiger pour le maître ».
 - **Phébus** : humain Chevalier du Jugement. Guerrier 5 pv 44
- **Le Prêtre Instructeur Ker-Karrasus.** Le contraste entre cet homme taciturne, couturé de cicatrices et son supérieur d'Ordre est patent. On pressent le guerrier rompu à d'épiques combats, parti pour le commandement d'une légion et probablement « cassé » par un opportuniste intrigant. Karrasus roulera excessivement mécontent vis-à-vis des PI, sauf s'ils lui parlent du cardinal Balthus, un ancien compagnon d'arme en prouvant, bien évidemment qu'ils ont rencontré. Quoiqu'il en soit, Karrasus est un homme précieux qui n'apprécie pas beaucoup les orientations récentes de l'Ordre. Cependant, sa loyauté sans tache le pousse à respecter la hiérarchie.
 - **Ker-Karrasus** : humain

- **Sœur N'Hassai.** Cette ancienne rhadda récemment élevée dans le corps des nonnes-soldats brille d'une aura charismatique qui ne laisse pas indifférent une plastique parfaite, une peau couleur de bronze exhalant un parfum

envoûtant et un regard enlêvé d'une détermination farouche. Bref, Sœur N'Hassai semble être la victime toute désignée pour le plus Donjuanesque de vos PI en apparence, en effet son cœur ne brûle en fait que pour Maëline et cette passion n'est pas étrangère à son récent engagement dans les rangs de l'Ordre. Ainsi, Sœur N'Hassai repoussera sans équivoque jusqu'au bout si l'affront est trop « appuyé » toute tentative de séduction et compliquera l'existence de tous ceux qui s'approcheront trop de Maëline.

- **Sœur N'Hassai** : humaine Guerrière 9 pv 73

• **Sœur Maëline.** Pur produit des orphelins cantalisés de l'Ordre. O2 p 18. Maëline voue un culte sans borne à ceux qui ont recueilli dès son plus jeune âge. Ainsi, cette jeune petite rousse est une combattante qui pallie sa faible masse musculaire par la ruse et un penchant prononcé pour les poisons. Elle a été affectée ici pour veiller, par tous les moyens, à ce que les Gardiens restent fidèles à leur poste. Le problème est que, sous des dehors inoffensifs, Maëline cache une fragilité psychotique que l'ambiance de terreur menace de faire vaciller à tout instant. Enfin, si elle ignore tout des sentiments complexes de Sœur N'Hassai, elle ne résistera pas aux arguments d'un bel aventurier, d'autant plus que les événements récents la poussent à toujours agir de façon extrême, comme si elle avait tout à perdre.

- **Sœur Maëline** : humaine Guerrière 4 pv 41

• **Le dragon.** Ce grand dragon d'acier est en train de s'éteindre, empoisonné par Sœur Maëline lorsque Phébus a voulu prendre discrètement la fuite. La nonne regrette de s'en être pris à cette créature mais elle n'a pu trouver d'autre parade. Depuis, Phébus s'enferme dans les vapeurs hallucinatoires des hallucinogènes et tente d'alléger ses souffrances en rêvant.

- **Dragon d'acier** : id dragon d'argent adolescent. AL LN MM 69 pv 0 (mourant)

Le script

Pour les PI, le problème est simple : il faut convaincre les gardiens de les laisser entrer. « MJ » est formel : il veut rencontrer le dragon dont il pressent la présence dans ces tours (es) et de leur ouvrir les frontières des Landes Suppliciées. En effet, il est important que les PI ne perdent pas de vue leur objectif principal : suivre la piste de Nostromo.

Du côté des gardiens, la situation est plus délicate : ils n'ont reçu aucun ordre formel depuis le passage de l'Archonte, mis à part celui de rester à leur poste et d'empêcher toute sortie du territoire Soong. Ils ignorent qu'ils sont les PI (les avis de recherche lancés lors de O3 ne sont jamais parvenus jusqu'ici), et surtout ils sont à l'exception de Karrasus, paralysés de terreur depuis le jour de l'Éclair Blanc. Vos joueurs disposent ainsi de deux options principales : soit ils profitent de la relative faiblesse des gardiens pour entrer en force et s'emparer de tout ce qui pourra leur être utile, cette option, si elle ne nuit pas au bon déroulement du scénario, compliquera les

Les Tambours du Jugement

actions des PJ), soit ils « jouent le jeu » et ils ont tout à y gagner.

Ins que l'aide précieuse de Karrasus.

P improviser une stratégie adéquate pour parvenir à

et les dialogues. L'une des options les plus payantes consistera à

pour des membres de l'Ordre sous couvert de

(Bluff Diplomatique).

Les dialogues

Se n étaient et la nes de vos PJ ils vont pouvoir obtenir les renseignements suivants :

• **Renseignements faciles** (conversations banales sans élément technique). Les Landes Suppliciées sont le territoire traditionnel des Soongs, un peuple de guerriers shamans versés dans les arts de la magie. Après le passage de l'Archonte il y a quelques jours, est survenu un étrange phénomène que tous surnomment *Le Jour de l'Éclair Blanc*. Depuis, on est sans nouvelles tant des chevaliers que des Soongs qui peuplaient l'intérieur des terres. Enfin, certains jours, le vent charrie d'immondes rejets de pourriture.

• **Renseignements difficiles** nécessitant quelques artifice de séduction ou de tromperie. Aucune patrouille envoyée aux frontières n'est revenue. Quelques prédateurs sont venus en cure de la Porte terrifiés par une menace imparable. L'Ordre possède deux avant-postes à l'intérieur même du territoire Soong, un dans leur village l'autre au

plante ornée d'un bloc taillé dans un matériau « semblable à un fragment de nu ». Quelques heures après son passage, plusieurs personnalités sont allées rejoindre à l'intérieur des Landes dont le cardinal Nostromo.

• **Renseignements très difficiles** nécessitant une véritable stratégie. Les Archontes dissimulés dans son coffre une liste des précautions à

mettre en place pour la réalisation d'une « expérience » d'importance pour la préparation de l'Apothéose. On y trouve, par exemple, l'ordre de réunir le peuple Soong autour du Gouffre-aux-chimères. Enfin la nuit, une CHOSE énorme rôde parfois à l'intérieur de l'enceinte formée par la Couronne du Démon. Une

Chacun est alors pris d'une peur incontrôlable et se terre. Un événement plus particulièrement qu'est à

La mise en scène

instaurez une ambiance malsaine

à l'aide de quelques effets de

pour des membres de l'Ordre sous couvert de

sueurs, balbutiements, signes

Enfin tenez un compte précis des

rationnellement à l'imminence du crépuscule dans la plus pure

tradition des films de vampires.

LES VAISSÉAUX DU VENT

Les petites merveilles d'ingéniosité, plus communément appelées gondolfières, constituent une véritable révolution dans le monde du transport aérien. Une révolution dans laquelle les PJ ayant joué O1 O2 sont partie prenante !.

En effet, ces élégantes « navires », capables de s'élever dans les cieux et de glisser sur les vents, peuvent embarquer une dizaine de personnes (dont cinq membres d'équipage et une masse importante de matériel).

Les gondolfières sont constituées d'une coque de bois léger tendue de toiles rigides, portée par trois ballons encastrés à ses flancs. Les poches contiennent un champignon dont la fermentation produit un gaz plus léger que l'air permettant l'envol de la structure. Un système de vannes permet de libérer du gaz pour descendre. Deux à quatre hippogriffes dressés, attelés à la proue assurent la propulsion de l'ensemble.

Caractéristiques. Coque : solide 5, 200 pr. cassé DD 15. Ballons : solide 0 50 pr. cassé DD 25. C.A. 10. Vitesse de vol 50 m. 15 km/h. 2 hippogriffes qui la tirent. Armement : 2 arbalètes 300 et 500 f. de portée 20 m, 1 serwaie, 300 152.

PILOTER UNE GONDOLFIERE. Nécessite un jet de Profession/Capitaine de gondolfière ou, à défaut, un jet de Jugesse. Chaque aëromarin expérimenté présente à bord abaisse le DD de 1 à 4 maxi. Décoller, atterrir sans heurt DD 5. Diriger les montures (en avant, monter, descendre, tourner, freiner) DD 5. Effectuer une manœuvre délicate : atterrissage en lair DD 10, Stabiliser durant une perturbation, combat vents DD 20. Circuler dans un passage difficile : canyons DD 24. Maintenir le cap dans une tempête DD 25.

PERIPLE EN GONDOLFIÈRE

Ambiance « Panorama angossant » /

Dracula 1 the beginning. Au-delà de la

muraille vous découvrez un paysage ravagé, une

plaine lacrée de rivières de lave à demi-noyée de brumes

jaillées de loin en loin par les flammes de geysers

monumentaux. En contrebas, déformant la

torridufière Porte, vous remarquez d'immenses

impacts de coups, et d'immenses cadavres

à moitié de pourrir là, empalés sur les

décorations acérées comme s'ils avaient voulu mourir plus vite.

Il faut entrer entre les griffes d'une menace sans nom.

En dépit de l'aspect pour le moins inhospitalier du territoire Soong

« MI » reste formel : la piste de Nostromo se prolonge en

direction du village et du Gouffre-aux-chimères, ce que

confirment les informations glanées par vos PI. De plus, à

moins qu'ils n'aient massacré tout le monde Karrasus

insistera pour se joindre au groupe afin de prendre des

nouveaux du poste avancé. Sœur N'Hassai fera la même

demande : soucieuse du devenir de son peuple, Phébus

quant à lui, se fera fébrilement arrimé à son narguile tandis

que Sœur Maëlle ne fera ce que son cœur lui dictera.

Logiquement, vos PI cherchent à emprunter la voie des airs : il n'est

pas bien difficile pour cela de réquisitionner la gondolfière dissimulée

derrière les appartements de Phébus. En revanche, le dragon

qui l'actait étant mourant, il faudra que les PI trouvent un moyen

de la déplacer (contrôle des vents) ou qu'ils se procurent des

montures volantes / évocation de monstres.

Le voyage peut se dérouler sans autre problème que ceux soulevés

par le maniement d'un véhicule volant au cœur des bourrasques

chaudes et des jets de flammes des geysers : le plafond nuageux

bas imitant la prise d'altitude. Néanmoins, si vous désirez

compliquer la tâche de vos joueurs, vous pouvez faire intervenir les

petites suivantes :

• **Les olseaux-phénix.** Ces volatiles ressemblent à des faucons

à dix plumes flamboyantes (MM 198) : possèdent la dangereuse

particularité de métaboliser dans leur estomac la gue de lave

comme d'un gaz instable qui explose au moindre impact

d'huile de feu 3d6. Or, il n'est pas rare que sous l'influence de la

peur (un bruit, une ombre...), une dizaine d'individus prennent

leur envol en fonçant droit devant eux : le contact promet d'être

particulièrement incendiaire.

• **Tai-phon l'Errant.** S'il est une conséquence du rituel que

l'Archonte n'a pas prévue, c'est bien son influence sur les

élémentaires de l'air. Or, Tai-phon (Air, taille TC MM 78)

émet des ondes vibrantes et des courants aériens.

Il se retrouve malencontreusement à proximité

du rituel depuis qu'il a perdu toute raison et

se laisse attaquer aveuglément à tout ce qui

traverse les cieux.

• **Les Griffes du Ciel.** Peu avant d'arriver au village Soong, les PI

sont confrontés à un redoutable et imprévisible obstacle : un

véritable champ de cerfs-volants munis de gigantesques hameçons

acérés (l'arme de chasse rituelle des guerriers soongs), entremêlés

de façon anarchique et dérivant au gré des vents. Il faudra

manœuvrer habilement pour les éviter (3 jets de Pilotage ou

Sagesse DD 0 DD 18 et DD +4, sous peine de subir d'importants

risques de préchoc pour coque et ballons).

TERREUR DANS L'OBSCURITÉ

Le rituel complexe éabré par l'Archonte (cf. L'Expérience

de l'Éclat) utilise les monolithes d'onomatopées rapportés d'Obvion.

Cependant, pour être activés, ces derniers nécessitent un apport

considérable d'énergie : énergie constituée par l'âme même de

croissants, irrémédiablement transformés en morts-vivants lors de la

cérémonie. C'est ainsi que l'intégralité du peuple Soong est

devenue, depuis le jour de l'Éclair Blanc, une tribu d'aberrations

errant sans but sur les landes Suppliciées.

Mais une autre créature a subi un sort identique : la propre

monture de Nostromo, la mère de « MI », qui s'est ainsi trans-

formée en Ténébreux ailé (imaginez une sorte d'ombre

monstrueuse entre dragon, chauve-souris et démon balor). Son

antre depuis, est le Gouffre-aux-chimères. Retenue prisonnière par

les anciens rituels qui ceinturent le territoire, c'est elle qui vient

chaque nuit harceler les gardiens.

Utilisez-la pour instaurer un climat croissant de terreur, en la

montrant le plus tard possible : apparition/dispersion nocturne

traces de pas monstrueuses, aura glaciale de terreur portées

défoncées, etc. L'attaque en règle doit avoir lieu en semi-obscurité

(baissez les lumières autour de votre table !) dans le stress total.

• **Action terrifiante / Dinosaur 12 the carnosaur attack.**

Attention à l'infarctus ! Quoiqu'il arrive, la créature ne s'en prendra

pas à « MI » et évitera son « père d'adoption », à moins d'être

attaquée par lui.

• **Ténébreux ailé.** MM 170, pv 10.

LE VILLAGE DES DORMANTS

Après quelques heures de vol, les PI parviennent à l'aplomb de la

plus vaste langue de terre stable du territoire où se sont installés

les guerriers soongs. Aientour, à demi enfouis, reposent des

alignements de bustes gigantesques taillés dans le basalte : « Les

Dieux Originels du peuple Soong, précise Sœur N'Hassai ou Karrasus,

s'ils font partie du voyage. Ils ont toujours été là, bien avant notre

arrivée. » Les guerriers-shamans ont, par ailleurs, riveté sur les

usages des plaques de métaux leur donnant l'air farouche de

combattants mythiques.

Le « village » Soong n'est pas visible de l'extérieur : c'est un réseau

complexe de cavernes souterraines minant le sol à des dizaines de

mètres de profondeur. En surface, seules quelques structures

composées de feuilles de métal oxydé témoignent de l'empire

les grégeois, des arbalètes à répétition et deux parchemins de protection contre l'énergie négative. Au retour, il faudra lutter contre les âmes-en-peine capables de voler jusqu'à la gondolière.

• **Zombis (350)** : 1a 1e M MM 191 pv 16

• **Nécrophages (27)** : MM 143 pv 26

• **Âmes-en-peine** : 13 1e 7

LÀ OÙ TOUT S'ACHÈVE, LÀ OÙ TOUT COMMENCE...

Le Gouffre-aux-chimères se présente comme une gigantesque concretion minérale d'une centaine de mètres de diamètre dont les parois entièrement virulées par d'antiques éruptions, plongent à pic vers d'insondables ténèbres. À quelques dizaines de mètres de la surface, une large corniche supporte d'étranges ruines éventrées. Amas de matériaux inconnus, ces vestiges à moitié détruits sont en grande partie noyés dans la masse et même des parois translucides du gouffre étrange composition résultant de la destruction de quelque temple mythique par une éruption volcanique millénaire.adis les lieux devaient être occupés par une civilisation raffinée dont les restes sont, à présent, engloutis par les forces telluriques. Il n'existe que deux façons de rejoindre les ruines : en volant (sorts, gondolière) ou en empruntant les « cages » de petites nacelles

de méta-individuelles pouvant monter ou descendre par un complexe de contrepoids.

À l'intérieur du gouffre les conditions effroyables, peuvent compliquer à loisir la progression des PJ. Courants d'air violents et imprévisibles rendant toute manœuvre aléatoire (tous les DD à +8). La fissure brutale de geysers à intervalles réguliers (5% round 8d6 pv, 20 m de rayon). Kéi DD 15 1/2) ou attaque du Ténébreux à l'ère. Au final, les efforts de vos PJ seront récompensés puisqu'ils recouvreront sans peine planté au milieu des ruines, la silhouette familière d'un CE d'Éther. Ici s'achève la piste du Grand cardinal Nostromo pour ce plan d'existence. Ici commence une nouvelle quête vers Oblivion.

Ainsi, le fil mis au point par Archonte et ses conséquences immondes avaient un rapport direct avec la Terre des Chimères. Les PJ sont à présent plus proches que jamais de la Vento.

Quels que soient leurs arguments, personne ne les suivra par-delà CE d'Éther. Le dragonnet, très affecté par ces événements dramatiques préférera partir en quête de son père draconique. Si vous le souhaitez faites le revenir plus tard comme « familier » du PJ. Soeur, la sœur, continuez en ce lieu. Le jour, j'ai vu de rejoindre les elfes rebelles et la Dame de l'Aube.

Il ne reste plus aux PJ qu'à faire leurs adieux puis.

Ambiance

« **départ vers l'inconnu** » / **Dracula, 2 : vampire hunters**. Dans la faible lueur du gouffre, en recoupe des éclairs sanguins de quelque geyser. « MJ » regarde d'un œil inquiet vos dispositifs de départ. La corallithe qui s'engouffre dans le tube métallique. Le bruit caractéristique de sa course cylindrique. Puis les éclairs d'énergie pure qui viennent tisser leurs fils brisés. Enfin, le fracas de la détonation et le souffle des vents de l'Éther. Sous le regard du jeune dragon, vous avancez à présent vers un nouvel inconnu. Retour vers Oblivion.

L'EXPERIENCE INTERDITE

et puisse les quelques fiances témoigner du génie de notre Archonte. Je veux ainsi coucher sur ce carnet le récit de cette journée qui commence maintenant pour notre Ordre, aujourd'hui, l'unique répétition de la Sainte Apothéose commence.

Ainsi, j'ai été charmé de humer l'air des conchiliches de notre réserve souterraine en vue au cœur du village Soong pour la conner au Grand cardinal Nostromo et ses hommes. Quel honneur de me rendre enfin au Gouffre-aux-chimères.

« La beauté de la nef céleste de notre Archonte prenant de l'altitude au-dessus du Gouffre m'a presque fait oublier d'adresser le salut traditionnel à notre Grand cardinal Nostromo et à ses hommes au moment où ils ont franchi l'œil d'Éther. Puisse Justicaar pardonner ma distraction, puisse Justicaar les accompagner sur cette Terre des Chimères. »

Voilà, à présent, seuls les Croquants et quelques « infirmes » sont restés aux abords directs du site. Pour notre part, il nous a été ordonné d'observer à quelques distances le miracle que va accomplir notre Archonte.

L'air semble ne vibrer qu'aux accords puissants des percussions de cuivre des guerriers soongs dont la ferveur et la transe sont un spectacle qui emplit l'âme et le cœur de tous les Croquants. C'est notre Archonte que j'aperçois à présent, en train de prier à la proue de sa splendide Nef qui s'élève dans les Cieux.

« Seigneur, je ne comprends pas ce qui se passe. Les Soongs se vidant de leur énergie vitale qui fuit de leurs corps vers le bloc d'omnium, si flegme diaphanes... À moins que, oui, je pense être victime d'une illusion, la chaleur est si forte aujourd'hui. »

Mon Dieu, je suis aveugle, un éclair blanc a soudain déchiré les Cieux tandis que d'horribles clameurs se répandent.

La brèche une communication s'est ouverte au milieu du Ciel. Et nous apercevons les étranges silhouettes de batisses verticales hautes de nuit. Ce doit être cela la Terre des Chimères.

Archonte ce qui arrive mais il nous fait fuir, à présent. Les Soongs, ou plutôt les horribles caricatures à demi-vivres qu'ils sont devenus sont partout, massacrant tout être. L'Archonte est reparti. Nostromo n'a pas pu revenir. Justicaar, prend pitié de nous.

ÉPISEDE 8 :
D'OMBRES ET DE LUMIÈRES

LES RÊVES-POUSSIÈRE

ation qui déchire le silence de l'inconscience. D'immenses
pitements d'énergie tandis que raient le vrombement
cyclique de la corbeille. Et soudain, les sensations

Ambiance « Paysage Viv », TILOTR 8 - flight to the ford.
Oubliez aussitôt le nouveau sous vos yeux sa deroulante splendeur. Cette fois le ciel nocturne s'étend une fois de massives illuminations et de vastes étolaphes dormant dans les nuées virvoltantes des flocons. De loin en loin par là l'engourdissement qui semble tigrer les sons eux-mêmes vous percevez de puissants craquements, d'étranges ruyures comme ces milliers de pierres tombales menaçant de s'effondrer. Soudain à quel instant, au milieu d'un silence se détache d'un imposant, un bruit de chair morte qui vient s'achever en un bruit nudé du sein d'une véritable mer terriblement lumineuse qui baigne tout le site. Et vous apprenez tout à coup que ces flocons étranges qui saturent l'atmosphère ne sont que d'élégantes articules arrachées par le vent à ces tombes à la divine mesure.

Les PJ découvrent l'un des secteurs les plus surprenants d'Obélisque : le Cinquième Cercle où gisent les rêves-poussière ici, reposent les « têtes » mes pensées des dieux agonisants, cristallisés sous forme de ventriglieuses constructions mortuaires. Mais ces structures privées de vie sont balayées au gré des courants aériens qui soufflent sur elles des particules ainsi détachées et mentent un véritable océan de « poussière » où s'ancrent les constructions. Et lorsque parfois, un vent plus violent se lève, il devient le Souffle des Lames de véritables tornades mortelles de fragments minéraux, acérés comme le fil d'une épée.

SUR LES RANDES DE LA MER INTERIEURE.

Ces dunes sont implantées au sommet d'un tertre qui domine cette petite mer intérieure au sein du Cinquième Cercle et de la position les Pl embrassent tout le paysage. Ils remarquent alors trois éléments qui tranchent avec le panorama :

...nt eux, ils aperçoivent les
corps d'un camp. Lient rudement au milieu duquel gisent
encore les cadavres de trois Chevaillers du Jugement. Un examen des
pouvoirs les démontre que les hommes de Justice se sont donné
ment la mort. Le premier à la fin. Premiers
cours DD 121 La fin de la fin des corps révèle qu'aucun ne porte l'uni-
forme de Grand carna. Corn. (sance/reigion DD 12. En

Pistage DD f2) permet d'apprendre
qu'un quatrième homme

Nostromo²⁾ était présent et qu'il a

pris la direction de la mer des rêves-poussière. Enfin une communication du les morts se solde par une réponse si stéréotypée : « Destruction et mort unifiées ce que nous avons construit. Maintenant nous a trahi et nous sommes maudits ».

« Quelques centaines de mètres plus bas les Pl découvrent un phénomène étrange : au beau milieu de l'étendue de poussière encore peu profonde à cet endroit s'étend sur environ un kilomètre carré un « lac » d'Océan Chromatique. Une portion de cet océan fantastique posée là de manière incongrue et invraisemblable comme si les lieux étaient toujours leur état original.

Malgré tout, jouxtant les rives corrosives de cette étendue chromatique, les PJ distinguent une splendide tente de tissu chamarré autour de laquelle salieraient quelques silhouettes humanoïdes dont celle massive et familière de Clyve l'Aboyeur, l'ogre bleu rencontré au cours de leurs précédentes aventures.

DRÔLE D'ENDROIT POUR UNE RENCONTRE

Cyrie l'Aboyeur le poétique Fureteur rencontré à Requiem (O3 p. 24 et O1-O2) reconnaît les PI et se précipite à leur rencontre en réclamant quelques vers selon son habitude. Tout en les assurant de questions, ils les présentent au reste du groupe qui assiste à la scène.

Les Pl se retrouvent ainsi assés au jeu d'un nvrà sem-
blable fa ras d'instruments étranges et d'équipements scienti-
fiques complexes à écouter les explications de Clyve. L'assemblée
se compose de trois personnages : un vénérable sage au regard
brillant d'une surprenante jeunesse contrastant avec la blancheur
de sa barbe impeccable « *Céphris de Tinelume, Compilateur suprême*
de l' *Néo Académie* » (O3 p.46) ; un cen auro à la robe piquetée de
grains d'argent « *Kalisto maître arpenteur* », et un puissant gobeleurs
« *au iv de tatouée de brûlures roniques au fer rouge* » le
Dekiat Fey Horg représentant du gouvernement des Pôles et citoyen
d'Horlogion puissante cité du Sixième Cercle ». En retour, l'ogre
explique rapidement qu'il son les Pl.

Ces derniers sont unanimement accueillis avec
chaleur et peuvent se restaurer tout en glanant les
informations suivantes :

— Clyve Kalisto et Céphris tous trois membres de la Néo-Académie (O3 p.55 étaient installés l'y a quelque temps

Les Tambours du Jugement

Le Pâle conclut rapidement sa diatribe en réclamant l'aide de la Néo Académie pour localiser l'abri des feelings et leur intention de s'expliquer. Céphris semble réticent à utiliser le remplaceur, les tant rester neutre dans le conflit qui oppose les deux peuples. Néanmoins, veut comprendre ce qui a bien pu se passer et l'arrivée des PI dont la neutralité paraît évidente tombe idéalement. Quant à ces derniers, ils ne disposent que du témoignage du Pâle pour se raccrocher à l'espoir de retrouver Nostromo.

LES "GÉLÉES" ÉLÉMENTAIRES

En Oblivion, il existe toujours un conte, une légende, qui évoque ce conflit éternel opposant les peuples du Cinquième et du Septième Cercle. Les féroces feelings d'une part et les rigoureux Pâles de l'autre... C'est pour étudier et comprendre ce curieux phénomène que les observateurs de la Néo-Académie se sont installés, récemment, sur les rives de la Mer de Poussière. Leurs principales conclusions permettent d'établir que :

Les feelings et Annexes font partie des célèbres Nautants, quintessence des créatures d'Oblivion. Ils forment une petite tribu soudée, composée de créatures semblables à des lutins ou des trolls. Discrètes et secrètes, ils refusent tout échange, notamment avec la Néo-Académie, mais ne s'opposent pas activement à ses recherches. Les observations partielles ont permis d'établir que les feelings comptent quatre types distincts : les Ardeurs brûlantes crues et vibrantes de sentiments extrêmes, les Zéphirs etres diaphanes, fâcés aux et aciers, les Pleureux, poètes mélancoliques et contemplatifs et les Débonnaires, massifs et robustes. Enfin, les feelings habitent d'un lieu de raffinement secret, cette "forteresse" mystérieuse sous le terme de Cerebrax.

Les Pâles, quant à eux, constituent un peuple d'impressionnantes gobelours albinos, arborant brulures rituelles et piercings en métal. Ils vivent au sein d'une formidable cité de fer en bordure de la faille séparant les deux cercles, où ils passent leur temps à mettre au point des inventions mêlant magie et mécanique. Les Pâles représentent la société la plus avancée d'Oblivion et obéissent à une organisation structurée autour du culte d'un être appelé Pandora. Enfin, les seuls éléments que Kalisto a pu recueillir sur l'origine des Guerres Éternelles proviennent des Pâles : les derniers prétendent ainsi que, depuis des siècles, les feelings, grâce à leur développement technique, tentent de nuire à Pandora et de déstabiliser l'organisation de la cité tout entière.

DANS LA PLUIE DE JOYE, MILK, Ô ET WYTCH...

Dès que la possibilité d'utiliser le remplaceur a été évoquée, Kalisto et Cyve se sont immédiatement plongés dans le capharnaüm qui encombre la vaste tente pour assembler la machine complexe. Et tandis que les PI assistent médusés au ballet affaré des deux Fret, Céphris de Tintelline leur fournit quelques explications. « Le principe de fonctionnement du remplaceur est simple : il s'agit, en quelque sorte, de placer l'esprit d'une créature dans le corps d'une autre dont le propre esprit est conservé en sécurité à l'intérieur d'un oniride dénommé mangeur-âme. Nous avons découvert les mangeurs-âmes dans une tribu neutre du Septième Cercle où ils étaient utilisés à des fins plus macabres. Ainsi, en utilisant trois de ces onirides, nous avons pu substituer le remplaceur que nous réservons à des situations comme celle-ci, pouvoir observer et étudier un peuple « de l'intérieur » en toute discrétion.

Le savant poursuit un temps ses explications puis se tourne vers la machine à présent complète. Le remplaceur par son impressionnante silhouette hérissée d'appendices métalliques, occupe la quasi-totalité de la tente. Il se compose de trois éléments principaux reliés entre eux par un enchevêtrement de tubulures translucides et de fils de cuivre. Un sarcophage en bronze où repose pour l'instant un feeling dont le visage disparaît sous une sorte de heaume dont l'ornement « le premier mangeur-âme » précède Céphris, une chaise d'acier équipée de sangliers et surmontée d'un même heaume, mais de taille humaine, et enfin une sorte de gigantesque alambic au milieu duquel trône un

Le fonctionnement est simple : tout humanoïde prenant place sur la chaise voit son esprit transféré dans le corps du feeling, tandis que l'âme de ce dernier est « envoyée » temporairement se reposer dans l'alambic.

Ainsi, les plus intrépides de vos PI sont invités à tester le remplaceur sous l'œil attentif des trois Néo-Académistes tandis que l'émissaire Pâle, qui a « tourné » quatre feelings neutralisés par un gaz anesthésiant, contemple la scène d'un air satisfait. Attention, il ne s'agit pas du tout du même « transfert d'âme » que celui qu'on vécu les PI dans le scénario précédent (O3 p. 39). Cette fois, les volontaires vont véritablement devenir des feelings, dotés de toutes leurs caractéristiques, et privés de celles du PI d'origine. Leurs pouvoirs sont encore mal connus (ne les révélez pas à l'avance), mais certains sont très puissants. En outre, les PI ne risquent rien sous cette forme : s'ils sont anéantis, leur esprit réintègrera tout simplement leur corps, moyennant ensuite une phase de coma récupérateur de 10 heures, sans séquelles.

L'ore à certains PI de refuser l'expérience (il n'y a que quatre corps de toute façon). Mais Céphris précisera que toute tentative d'approche des féeings sous le couvert d'un lusus ou transformations a été un échec jusqu'ici.

Une fois qu'un PI est remplacé, indiquez-lui ses caractéristiques complètes (cf Annexes) et son nouveau caractère. En effet, le remplaçant ne parvient pas à effacer tous les traits de personnalité des

Nu tants l'idée bien sûr est de pousser vos joueurs vers les rôles plus extrêmes, dans la peau d'une nouvelle brichette de héros.

— **Joyu** est une folle Zéphyr, turbulente et chapeardeuse, prompte à rire et à jouer des tours pendables. Elle parle en zézayant.

— **Maik** est un sorde Débonnaire au ton nateme et calme. Il appelle tout un chacun « mon fils/ma fille » même si à regret il doit lui taper dessus.

— **Ô** est un Pleureux dans toute sa splendeur dénuée, cochant trop tard c'est un antihéros qui pourtant a ce

— **Wytch** est un lent colérique bravahe et d'une mauvaise foi sans borne même s'il adore ses amis félins. Forme avec Ô un inénarrable duo héros/antihéros.

DOUBLE JEU

Ambiance « expérience déroutante » / Dinosaur 10 finding water. Un dernier regard de Kausto avant que la vue ne plonge dans la nuit étouffée du néo-né d'ominium. Bien sûr, abaisse. Puis d'étranges sensations picotantes, distorsion des sonorités et soudain une plongée à grande vitesse dans un monde lumineux. Vite. Plus vite encore. Tout à coup tout s'arrête. De nouvelles perceptions affluent. Le toucher est plus délicat, les odeurs plus précises, le monde plus grand. Enfin, les paupières s'ouvrent, découvrant la grille du sarcophage. Bienvenue dans la peau de laouterie, le nom du féeing.

Diffusez une photocopie des féeings à tous les PI qui ont décidé de se transformer, et relancez toute l'équipe sur les traces de Nostromos enfermé à priori au cœur du mystérieux Cérébrax. Kalisto pourra leur indiquer les principaux axes de circulation des féeings qu'il a soigneusement notés lors de ses observations. Reste maintenant à établir le contact.

LA MER DES RÊVES-POUSSIÈRE

Déambuler au cœur du Cinquième Cercle est dangereux, tant pour les créatures voraces que pour celles qui sont contraintes de se frotter directement avec la mer des rêves-poussière.

En effet, on ne peut en aucun cas

« marcher » dessus, et il faudra trouver le moyen pour ceux qui ne volent pas, de la traverser. Fabrication d'un navire de fortune avec la iste de nacelles tiré par les « voants », etc. Vous pouvez compliquer les pérégrinations de vos PI en leur faisant affronter les éléments suivants :

• **Timber !** L'effritement progressif des gigantesques tombeaux n'obéit à aucune loi prévisible et faut être particulièrement attentif (Détection DD 20) pour anticiper la chute de débris plus ou moins imposants (3 à 6d6, 10 m de rayon. Rél DD 15 1/2. Détection réussie annule), d'autant plus que ces derniers peuvent parfois provoquer des Raz de Poussières (cf. « Tempête de sable » avec vent de type ouragan, durée 10 rounds, GdM 87).

• **Le Souffle des lames** Les courants aériens variant en direction comme en intensité avec une extrême rapidité, ils entraînent ainsi des éblouissements massifs et surtout, lorsqu'ils soufflent violemment, entraînent des milliers de particules minérales d'une effroyable densité (8d6 pv contondant, sphère de 30 m de rayon, Vlg DD 15 1/2). Le Souffle des lames se lève environ 60 fois par heure.

• **Vers de poussière.** Nul ne sait quelles abominations se terrent dans les fonds de la Mer de Poussière mais, en revanche, tous ceux qui ont eu l'occasion de « naviguer » à la surface connaissent les redoutables Vers de poussière et leur tendance à s'attaquer à toute « embarcation ». Pour une raison inconnue, ils ne chassent jamais les féeings, mais il est possible qu'ils en dévorent par inadvertance en fracassant l'embarcation.

Vers de poussière : cf. ver pourpre MM 185 pv 160.

LES SOEURS ZÉPHYRS

Les déplacements de vos PI ne passent pas totalement inaperçus et ils sont rapidement repérés par une « paire sœur » de deux Zéphyr, particulièrement facétieux, les sœurs Flaane et Vlaane qui pensaient ne plus revoir leurs frères enlevés par les Pâles. Elles suivront ainsi vos PI pendant quelque temps avant de prendre contact avec eux, s'amusant de leurs maladroresses (qu'elles attribuent à d'hypothétiques mauvais traitements subis chez les Pâles). En revanche, si le groupe est en danger, elles interviendront sans aucune hésitation. Si, au contraire, elles soupçonnent la présence d'intrus (PI ou invisibles ou autres), elles prendront le temps de s'assurer qu'il ne s'agit pas d'un piège des Pâles (stratagèmes, sons, etc.). Quoiqu'il en soit, une fois rassurées par l'absence de leurs ennemis héréditaires, elles se présenteront au détour d'un imposant mausolée, en se précipitant sur les PI pour se jeter à leur cou. La ssez vos joueurs improviser des réponses crédibles aux questions que les deux sœurs assèneront aux PI. Comment ça, tu ne te souviens pas de nous ? Les Pâles auraient-ils « Horné » la cervelle ? Et celui nuit que nous avons partagée au cœur du Cérébrax, ne me dites pas que vous avez tout oublié ? Néanmoins, elles ne semblent s'étonner de rien. Ardents et Zéphyr, passant leur temps en canulars de cet ordre, et de toute façon, elles désirent les conduire devant le Tétra-Tête, le conseil des quatre sages (un par type de féeing) au cœur du Cérébrax qui statuera sur leur sort.

exhaant une liédon animale. Bientôt arrive le conseil du Tétratète : quatre féélings vénérables aux longues barbes blanches. Le dialogue débute sans plus de cérémonie et devrait rapidement tourner autour de la question « où est Nostromo ? ». Et là surprise : le Grand cardinal n'a jamais été en contact avec les Enfantins.

Leurs renseignements, se trouvant actuellement quelque part au cœur d'Horiogion, la cité des Pâles.

et plus exactement : Mente, les mains expertes du sinistre Mörs Slash, le Maître des Amours de Pandora. À peine cette révélation vient-elle de tomber que

ATTACHE SURPRISE !

Action « Assaut brutal » / Tomb Ralder 3 : galaxy bounce.

Étouffés par les murs qui vous entourent, vous parvenez à peine à distinguer les contours d'un combat déchaîné, cris de guerre, puis le fracas des armes et le souffle des sortilèges. Une plante primite vient alors vriller votre cerveau tandis qu'autour de vous la nuit tout entière est secouée de convulsions. Le Cérébrax, un être à la fois aveugle et préparé ses troupes à la bataille. Subitement le monde devient transparent et se ligent en un matras cristallin solide. À l'intérieur, une horde de Pâles minuscules dans des engins volants bombarde sans relâche le Cérébrax. Des groupes de Zéphirs et d'Ardents se portent au combat mais beaucoup sont capturés par des insectes-golems d'une rapidité foudroyante. Quand soudain, une sorte de bulle se forme autour de vous et vous êtes éjectés à grande vitesse au beau milieu des combats tandis que derrière vous, le Cérébrax explose en milliards de particules blanches.

Les Pâles sont une cinquantaine montés à bord de vingt-cinq planeurs étranges construits dans des squelettes d'animaux. Les Nécroplans. Ils ne poursuivent qu'un seul objectif : capturer un maximum de féélings. Pour cela, ils disposent d'une invention redoutable : les gobeurs, de larges insectes artificiels dotés d'une machoire d'acier démesurée et d'un abdomen ailé translucide servant de cage. Enfin, chaque Pâle est équipé d'armes magiques : poing de Pandore ou crachemoine, toutes ces inventions sont détestées plus loin.

Cette attaque a été soigneusement préparée et se déroule sous les ordres de quatre Illuminatis (les chefs des Pâles) dont le redoutable Egör-Gör, grand chasseur de féélings devant éterniser les féélings qui ne sont qu'une vingtaine actuellement présents sur place (6 Zéphirs, 3 Ardents, 9 Pleureux, 2 Débonnains), vont se disperser ou se faire capturer rapidement.

Multipiez les courses-poursuites en plein ciel entre les constructions titanesques et les effondrements soudains, utilisez les ressources d'un plongeon dans la mer des rêves-poussière pour attirer un Pâle entre les mâchoires d'un ver de terre. Les féélings font tout leur

possible pour éviter d'être capturés : ainsi Zéphirs et Ardents montent-ils au contact direct pour couvrir la fuite des Pleureux et Débonnains. Vos PJ restent entièrement libres de s'engager ou non dans les combats mais gobeurs et Pâles se chargeront d'impliquer les plus timorés d'entre eux.

- Pâle (45) : gobeurs. MM 105, pv 16
- Illuminati (5) : gobeurs. Guerrier 6/Adeptes 4, pv 90
- Gobeurs (12) : pv 0

QUELQUES EXPLICATIONS...

À ce stade, les PJ devraient comprendre qu'ils ont été manipulés par les Pâles (tout comme les Néo-Académistes d'ailleurs) et qu'ils ont servi de « laupes » pour localiser les féélings.

Les Pâles, dès leur rencontre avec Céphris, avaient compris tout le parti qu'ils pourraient tirer du remplaceur. Néanmoins, jusqu'à l'arrivée providentielle des PJ, Céphris refusait toute intervention. Les PJ ont ainsi été à leur corps détrempé, les jouets des Pâles, qui ont utilisé divers systèmes de surveillance pour les pister. En fonction de leurs exploits, la situation se résume ainsi :

- Tous ceux qui ont échappé aux griffes de la horde se retrouvent quelque part au milieu de la Mer de Poussière, à l'abri de l'anfractuosité ménéraie d'un tombeau encore stable. Ils sont accompagnés des Sœurs Zéphirs qui n'ont pas quitté d'une semelle leurs chers et tendres. Que les PJ leur révèlent ou non leur identité réelle (elles se doutent fortement que quelque chose « cloche » mais devant leurs exploits, leur accordent une confiance relative), ces dernières expliquent que le Cérébrax a volontairement provoqué sa propre explosion afin d'éjecter le plus loin possible les féélings. Cette étrange structure se reconstituera lentement que que part au sein du Cinquième Cercle et enverra alors un appel télépathique pour que la nation fééling puisse la retrouver. En revanche, elles s'inquiètent du devenir des féélings prisonniers et proposent de se rendre au cœur de la cité Pâle pour tenter de les libérer.

- Si certains PJ restent au campement des Néo-Académistes, l'émissaire Pâle drogue les réserves d'eau et ils subissent ensuite une attaque similaire. Tous les prisonniers (dont éventuellement Cylvi, Céphris et Kaisto) sont conduits à Horiogion. Les autres seront repérés par leurs camarades féélings. Le remplaceur quant à lui, a été soigneusement démonté et enlevé avec les corps des PJ. Toutes les pistes semblent donc converger vers la cité des Pâles.

- Diktat Fey Hong, Illuminati, Guerrier 6/Adeptes 4, pv 90

LA CITÉ DES MÉCANIQUES ÉTRANGES

Vue sur l'aplomb vertigineux de la faille qui sépare les Cinquième et Sixième Cercles, Horiogion étire sa verticale silhouette vers l'éternité, le nuit d'Oblivion. La cité des Pâles, entièrement composée de métal, est probablement l'un des lieux les plus surprenants de la Terre des Chimères : unique ville véritable du continent, elle abrite la société la plus organisée et la plus élaborée d'Oblivion.

Les Tambours du Jugement

• **La Ville Verticale.** Horiogion est bâtie au sein d'une gigantesque « Tou de Babel » d'acier inébranlable creuse et culminant à cent-cinquant mètres ! Ainsi de l'extérieur on ne peut voir que les fantastiques parois métalliques tendues vers le ciel où se dressent d'imposantes arches rivetées laissant entrevoir les silhouettes torturées de la ville novée de métal enchâssée dans le « tube » de la tour originelle. Horiogion est distribuée sur trois niveaux principaux : le niveau I totalement dédié à la recherche scientifique est le domaine de la haute technologie ; le niveau II est composé des laboratoires d'expérimentations de la biologie exclusive réservés à ceux qui ont passé les tests de sélection ; et enfin le niveau III qui comprend la cité elle-même un enchevêtrement de terrasses paliers et plates-formes métalliques où reposent de rudimentaires constructions anguleuses oxydées par les vapeurs acides qui suintent du moindre interstice.

• **Une et Multiple.** Mais Horiogion est bien plus que tout cela. En effet, derrière chacun des murs principaux de la ville, chaque plancher, chaque passerelle se dissimule un complexe de pistons et de rouages, suintant de chaleur et de vapeur et qui, sur les ordres de Pandora, peuvent en un instant modifier radicalement une habitation, un quartier tout entier. Ces changements, parfois radicaux, s'opèrent sous l'influence d'une Réforme, disparaît subitement telle ou telle échoppe pour laisser apparaître un square ou une caserne de Régulateurs, la machine de la ville. Ce décor en perpétuelle mutation donne l'impression d'être dans un gigantesque ballet d'opéra secoué par le fracas de ses mécanismes et cette vapeur acide qui s'échappe des conduits.

• **Bruits et fumées.** Lorsque l'on pénètre dans l'enceinte, on est frappé par le véritable vertige de sons et de fracas qui règne en permanence : les rouages ricochant en échos multiples sur toutes les cloisons, le roulement des pistons, le bruit du métal et surtout, vociférations des Hurlers publics, un système de tubes acoustiques installés pour communiquer d'un endroit à un autre.

• **Poings de Pandore et autres inventions.** Les habitants sont réduits pour l'ingéniosité de leurs inventions qu'ils échangent, parfois avec quelque clan de passage contre des blocs d'orichalcum brut qu'ils livrent immédiatement aux doigts experts de leur « déesse », Pandora. La plupart des créations Pâies fonctionnent grâce à une unique source d'énergie : le féeling. En effet, les Humains du Niveau I ont mis au point une technique qui permet d'extraire l'énergie contenue dans le féeling des féelings. L'Ex-Sens. Ainsi, les pistons de la machine de la ville, sorte de gant de cuivre que l'on enfle sur l'avant bras, utilisent des « cartouches » remplies d'Ex-Sens dont les effets sont aussi variés que les races de féelings. Sur le même principe, en plus puissant, les crachemonts sont des « lance-flammes » reliés à une cage à féeling ou étiole progressivement un féeling peu à peu vidé de son énergie. Enfin, les nécropians sont des planeurs construits autour d'un squelette de créature aérienne (ptérodactyle) et dont la cage thoracique est remplie d'un fluide qui s'empare en cage à féeling, vampirisant son énergie pour se propulser.

Poing de Pandore : dégâts d'8 feu (Ardent) froid (Pieux) foudre (Zéphyr) ou perforant (Débonnaire) 20/x3 critique, facteur de portée 0 m, poids 15 kg, nombre d'utilisations 10 par cartouche. L'Ex-Sens d'un féeling entier produit 3 cartouches. Il faut 1 round pour changer de cartouche.

— **Crachemont** : dégâts 3d6 (1d porteur) 30 m, poids 5 kg, nombre d'utilisations 10 avec l'Ex-Sens d'un féeling entier dans la cage-à-dos.

— **Nécroplan** : poids 5 pr 30, casser DD 8, CA 15, VD vol moyenne 30-100 m (18-60 km/h), temps d'utilisation 100 heures avec l'Ex-Sens d'un féeling Zéphyr entier dans la cage thoracique. Pilotage : Dextérité (ou Profession/pilote de nécroplan).

• **Vie courante.** Pour le reste, la vie ressemble à celle d'une ville d'importance moyenne où les habitants courent dans des squares métalliques en respirant le « Vap » sous l'œil attentif des gardes armés, répandus chez les plus riches et utilisées comme serviteurs. Les tures de fungi élevées, les chauves-souris et rats géants fleurissent partout (« Goutez notre fameux Rat-burger »). Enfin, entre les marchés aux esclaves (« Bien plus fragiles que les Gardes Animés, mais tellement plus choux ») et les concours de bilboctère (une sorte de bilboquet où une créature de petite taille remplace la boule), on trouve de nombreux onirides ordinaires dont la plupart ont été créés par Pandora.

• **Garde animée**, MM 93, pp 82.

QUAND ON ARRIVE EN VILLE...

À présent, c'est à vos PJ de jouer. Vous avez posé le décor, ils connaissent leur objectif, à eux de faire preuve d'initiatives s'ils veulent découvrir le lieu de séquestration de Nostromo et éventuellement l'endroit où sont retenus leurs amis Néo-Académistes, voire leurs corps et équipements.

Il est impossible de prévoir comment les PJ vont s'introduire dans la cité (discrètement par les canalisations ? Sous forme de féelings ? En se faisant passer pour des esclaves ?). Voici cependant les renseignements qu'ils peuvent glaner dans la vie, au fil des péripéties.

Renseignements faciles (écouter une conversation dans une auberge, un lieu public...). Une grande inquiétude a gagné les milieux populaires depuis le jour du Grand Éclair Blanc : « C'est le Car qui se déclare comme se vous le dit. Encore un coup de ces sales féelings, pour sûr ». Et la délégation partie enquêter sur le phénomène n'a jamais rendu ses conclusions. On sait juste qu'elle est revenue avec un étranger (Nostromo) qui a été immédiatement conduit en sécurité.

Mais, depuis quelques heures, la bière des Nées coule à flot dans les S.S.A.C. en effet, une victoire décisive a été remportée sur

Les Tambours du Jugement

les réélings avec la destruction totale de leur immonde repaire et la capture de leurs réateurs et d'âmes mystérieux. On murmure même qu'une séance de torture puis de crémation publique aura lieu dans deux jours, face au Monument des Lames.

Renseignements difficiles (provoquer une conversation, engager un dialogue auprès des Régulateurs).

Tous les prisonniers ont été conduits à tous les niveaux et à leurs le domaine des Illuminatus ceux qui ont triomphé du Jugement des Lames et qui bénéficient de la proximité de la « déesse » Pandora. Par ailleurs, un groupe d'esclaves privés sur le volet aura l'insigne honneur de veiller à nettoyer le mortel dispositif du Jugement, un excellent moyen de s'approcher, voire de s'introduire dans les niveaux inférieurs.

Renseignements très difficiles (utilisation de la magie, extorsion des informations). L'étranger d'Outremonde après un bref passage entre les mains du Maître des Aveux a été livré à Pandora. Il serait en effet susceptible de disposer d'informations qui permettraient de conquérir Oblivion. Enfin, une étrange machine confisquée aux traîtres de la Néo-Académie le remplaceur a été remontée à fin d'études, dans l'un des laboratoires des Illuminatus.

ASSORTIMENTS À LA VAPEUR

vos PJ brûlent de découvrir les aspects d'Horlogion ? Voici quelques perles pour pimenter l'action. Chaud devant.

HORLOGION

Type : ville importante

Limite financière (en équivalent Plan Primaire) : 2.500 po

Population : 2.500

Revenu : 1.000.000 + po

Capitaine de la Garde : Le Premier Régulateur Kronos, Guerrier 13

Garde à plein temps : 250 Régulateurs (gobelours), unité aérienne de 50 Nettoyeurs (gobelours pilotes de Nécropilans)

Construction : 1.000 Pâles

Forme de gouvernement : Logos Mémoris, dictature idéologique basée sur le culte de Pandora et le respect aveugle du Honorum et de ses Réformes

PERSONNALITÉS

Gouvernement : Le Honorum des Cinq Dictateurs Illuminatus (Adp 4, dont Jey Hong, CM) reçoit ces instructions de Pandora et les transmet aux Régulateurs, chargés d'administrer la cité.

Clergé : Les Illuminatus (15 Gue 6/Adp 3, CM), menés par Jyze-Lux l'Immaculé (Adp 16, LN) prêchent le culte obligatoirement des Saintes Réformes.

Autres : Le puissant Kling-ham Bell (5 freres, Exp 7, NM) qui a verrouillé le commerce des Auberges en créant les Saintes et Seables Auberges Communautaires (les S.S.A.C.) autour d'un slogan inparable : Notre Force ? Avoir traversé plus de 1.000 Réformes, Egô-Gôr l'Illuminatus, CM, le redoutable Exterminateur de jectas et parasites et tout genre, Jutya Jenkur, marchande d'esclaves, Roué 8, CM, le Concepteur et inventeur maître des mécaniques, Mag 13, CM, Max Domus, grand cuisinier et fleur de race saintes, Exp 5, NM.

Répartition par race : 88% de Pâles, 0% d'esclaves toutes races, 2% de voyageurs de passage, 1% de jectas prisonniers.

La Main dans l'S.S.A.C. Le meilleur endroit pour récolter des informations (plus ou moins fiables) est sans conteste l'une des Saintes et Seables Auberges Communautaires qui dispensent la célèbre et redoutable bière des huées (Vig DD 12 pour chaque chope, sinon étourdi 10 mn, GdM 84). Les esclaves y sont interdits, l'ambiance y est « virile », riche en défis et paris stupides (qui finissent très souvent en duel à coup de poings de Pandora). Si les PJ sont sous forme de féelings, ils ont intérêt à se dissimuler. Les S.S.A.C. fourmillent de mixeurs, une forme de gobeur qui broie ses victimes dont le sang est ensuite servi au comptoir. De plus, l'apparition de féelings provoquera l'appel des Nettoyeurs, les spécialistes de la capture et de l'élimination des parasites.

Les Nettoyeurs. Organisés en escadrille de quatre Pâles montés sur des nécropilans sillonnant sans cesse la ville, les Nettoyeurs sont officiellement chargés de la capture et de l'éradication des féelings. Ils jouissent d'un prestige et d'une impunité dont ils usent et abusent pour raser à grande vitesse les habitations et effrayer les passants. Des PJ astucieux pourraient tenter de neutraliser une escadrille et de prendre sa place. Des PJ féelings seraient avisés de les éviter, sinon organisez une course-poursuite à cent à l'heure dans la vapeur et les constructions de la ville au milieu des Pâtes affoies.

Duel aux poings de Pandora. Les Régulateurs, la milice omniprésente des Pâles, aiment parader d'un air supérieur au milieu des terrasses encombrées. Ils sont d'une susceptibilité imprévisible et provoquent des duels dès qu'ils se sentent offensés. Ils détiennent notamment les étrangers, voire des esclaves, avant de leur fournir une arme, souvent déaillante (50% d'échec). Si le duel tourne mal, ils appellent des renforts et embarquent tout le monde pour les confier aux Illuminatus.

Les Tambours du Jugement

Le marche aux esclaves. Installé sur une vaste terrasse c'est le lieu où les créatures extérieures à la ville s'échange contre des IO3 p 49) ou denrées de luxe. Les PJ peuvent tenter de se faire engager pour avoir l'honneur de nettoyer les Lames du Jugement et ainsi atteindre le niveau inférieur. Une mégère (DD 15) les guide à travers les ruelles sinueuses et leur propose de les aider à chasser les rats géants ? avant de leur offrir quelques privautés.

Attention, Réforme en cours ! Soudain les Hurleurs publics déclenchent une alerte. Dans un fracas de métal et de jets de vapeur le quartier où débattaient les PJ est secoué par une Réformation. Quelques secondes, les parois se reprennent et elles mêmes réformant tout ce qui s'y trouve dans un cube de métal de 50 cm. Réf DD 15 pour s'échapper. -1 par round successif. 5d6 par échec. Ah, les joies des Habitants à Largeurs Mobiles.

Exécution capitale. Dans 48 heures, tous ceux qui ont été capturés lors de l'assaut sur le Cérébrax (voir comment les corps inanimés des PJ ont l'esprit a été transféré dans un feeling) seront torturés et brûlés en place publique sous la garde de 5 Régulateurs. Pour les PJ c'est le moment d'organiser une évasion dans le plus pur style de Robin des Bois.

LE JUGEMENT DES LAMES

Le Cérébrax conduit peu à peu les PJ vers le niveau II. Le niveau des Illuminatus qui élaborent les inventions du Horlogion. Pénétrer est presque impossible (murs de métal renforcés par pièges mécaniques et magiques de FP 5 à 15). Cependant l'Illuminatus est un privilège qui conquiert de haute lutte grâce au Jugement des Lames, une épreuve épineuse et sans pitié. Une véritable « spiritualité ».

En effet à la jonction des niveaux, et l'un large tunnel d'acier forme un gigantesque cercle autour de la ville. Il est découpé en cinq tronçons par d'impressionnantes « portes » composées de lames acérées se refermant comme des diaphragmes. Sous les regards de la foule le candidat à l'Illumination doit prier un Nécropian dans ce tunnel circulaire et réussir à franchir les cinq portes sans s'arrêter, alors qu'elles changent de diamètre (celui qui arrive qu'à en franchir trois peut néanmoins rejoindre le corps des Régulateurs). Le dispositif fonctionne une fois par jour et les candidats s'entraînent régulièrement.

Pour chaque porte il faut réussir un jet de Piratage du Nécropian ou Dextérité DD 0+1d10 et encaisser 6d6 pv en cas d'échec (pas de

En outre un jet de vapeur mais de circonstance -2, une épreuve soudaine (Équilibre DD 2 ou arrêt du Nécropian), une série de chauves-souris (MM 195) ou des spectateurs inconscients jets de détritus) peuvent compliquer l'épreuve. Pour ce

les PJ, lisez bien sûr **Action à l'initiative / Tomb Raider** 0 Illuminatus.

Tenter le Jugement des Lames quand on n'est pas un Pâle demande quelques tractations (Diplomatie et Intimidation). Mais réussir permet de conquérir le respect des Pâles et de pénétrer dans le niveau.

Enfin, des PJ sous forme de félins peuvent aussi tenter de s'aventurer dans le complexe de canalisations qui fourmille de gobeurs et dont le dernier tronçon ressemble à s'y méprendre au Jugement des Lames (quatre « vent lateurs » accérés barrant le passage utilisent les mêmes règles que précédemment).

DANS LA LUMIÈRE ARTIFICIELLE

Ainsi, l'histoire de tous vos PJ devrait converger vers le niveau II.

- Si certains PJ ont été capturés (corps/équipements) ils sont enfermés dans l'une des cinq geôles hermétiques qui occupent la moitié du niveau avec une vingtaine de félins parqués en attente d'être transformés en Ex-Sens par les redoutables machines des Pâles (retour à l'option « Robin des Bois », plus haut).

- Si les PJ sortent victorieux du Jugement des Lames ils sont directement conduits devant Pandora au niveau II.

- Si les PJ arrivent illégalement, ils débouchent au cœur de l'Unité de Production et de Recherche où s'affairent les Illuminatus. Ici règne l'ambiance froide et inquiétante de laboratoires où la vie ne pèse pas bien lourd face au génie de la science. Les paillettes des métaux rares confèrent peu à peu aux gobelours un épiderme inséparable (sumoni). Immanquablement les PJ sont bientôt repérés et dans les sirènes des Hurleurs publics quatre Illuminatus menés par feu les engagent en combat avec leur arme de prédilection : une chaîne cloutée aux reflets iridescents.

- Dans les deux derniers cas, toute action est bientôt interrompue par un appel puissant : une mystérieuse voix biloniale demande aux PJ de la rejoindre tandis que, non loin, s'ouvre une lourde porte de bronze. Pandora, déesse de la cité de métal, des rencontrer ceux qui ont osé braver les Pâles.

LA DÉESSE ENCHAÎNÉE

Ambiance « révélations » / TLOTR 9 : many meetings.

Tandis que derrière vous, la lourde porte se referme dans un chuintement mécanique, une lumière froide d'une pureté surnaturelle baigne soudain la moindre particule d'obscurité. Devant

vous se trouve au centre d'une gigantesque salle voûte conique de poutres rivetées, une immonde créature repose au sein d'une architecture complexe. Le corps difforme et monstrueux d'un Dénoueur

Les Tambours du Jugement

née de milliers de tubutures opalines et de fils métalliques s'enfonçant dans les parois en la cée de métal. Tri un improbable Maître des Marionnettes Pandora est enchaîné à la ville

Les Pj viennent ainsi de pénétrer au cœur du
 titroire de Pandora la « déesse »

Devoeur (M44 49 en version 20 DV
avec pouvoirs magiques étendus à
tous ceux d'un ensorceleur. Tout ici
est fait d'acier. Même à température paradoxalement froide.

On y découvre

que Pandora est la plus ancienne des Francs-Rêveurs (OP p. 49) et que le n'est autre que la créatrice des extraordinaires épées Dames d'Ombre qui apparaissent dans O

Azel Lark en personne a pris que cette noire puissance était encore archaïque. Un milliardaire au paravent, fidèle à son art de la corruption, Azel-Lark met Pandora au défi de créer une machine capable de vaincre les dieux. C'est ainsi qu'il a

Devoreur > lorgea Si E la It a l it
doée d'un rit e l'ne f e e e e e e e e
gie vitale d'un dieu minei

... Pandora éj...
verable Aze...
mourante à ceux qui allaient des...
sorte de marché ont...
d'inventeurs neemeux

C'est ainsi qu'à présent Pandora est condamnée à produire des orinides pour les Pâles qui, en échange ont élaboré une machine étrange qui la relie à la ville la maintient en vie et réciproquement. Telle est la malédiction de la déesse enchaînée.

• Tandis que les PI s'approchent, ils font une autre découverte partiellement macabre : recroquer l'île entre les côtes de l'immonde Nostromo s'étire verticalement, perdue au vide de son essence. Soudain, Pandora s'éveille et s'élève à l'ors, ricochant en vol, dans un bruit, une voix étrange.

et masculin une voix bicephale « N'avez ni crainte ni pitié » et se
dit une que nous sommes arrivés « par les caprices de la destinée nous
sommes et que nous devons être Maîtres à jamais pour avoir permis à
notre Aube d'entamer son ascension Pandora il y a 600 ans en lui
ouvrant Sépulture et moi en faisant l'Apocalypse Le destin a fini par
nous unir dans son impatiente logique » Archonte n'est qu'un

s'oppose de ce déclin et à l'Apothéose un autre. Sachez que tous les croquis m'ont servi. Et que nos mondes seront amants.

Prizes vary during tournaments, and winners receive:

Il n'est plus guère d'écrit à propos de ces deux aspects de son œuvre. Seront. Surcouff

Nostromo-Pandora achève son discours en donnant aux PI un étrange instrument : la Conque Asuraïe de Nostromo. Un ancien cadeau de l'Archonte et un moyen unique, selon elle, de rejoindre la citadelle secrète de Sereniti Sanctum, berceau de Logrus l'hermé. « Allez et vengez-nous, car Azel-Aark mènera la terre et les cieux à leur perte » conclut-elle, créant, avant de retomber dans un coma mélancolique.

Les PI sont maintenant libres de rentrer chez eux et surtout ils ont acquis une pièce maîtresse qui va leur permettre d'attaquer à ou l'Archonte ne les attend pas. Sur échiquier de la légende les PI viennent de faire une prise décisive !

Le temps de réintégrer leurs corps, si ce n'était déjà fait, et ils font face à l'œil d'Éther Clive. Aboyer les serre dans ses bras puissants. Leur adresse un dernier adieu. Puis ils s'engouffrent dans les vents de l'Éther.



— Héros et figures emblématiques d'Ourmonde

² *Id.* — Héros et figures emblématiques d'Ouïrmandé.

1912

Aux PJ est assignée a miss on de se rendre à Sereniti Sanctum
« Vous avez pris l'Archonte de v'esse, s'enflamme Lorien, il faut en
profiter Frappez là ou il ne l'attend pas révélez-nous ses secrets que
nous n'ayons une chance de l'affronter à armes égales »
Lorien remer alors aux PJ l'incalculable amulette de
refuge d'Elhinnia d'Annexes) « lorsque votre but
sera atteint, brisez là pour vous transporter jusqu'à
moi » Aller et soyez vainqueurs l'Apothéose sera
là dans quelques jours ! »

سید محمد علی

47

LE WISSEAU DU DIABLE

Lorsque les PJ sont prêts à partir, ils soufflent dans la Conque Astrale de Nostromo et l'Ambiance « chœurs démoniaques » / TLOTR, 12 : a Journey in the dark. L'appel de la conque semble déchirer l'espace. Le paysage devant vous s'efface, remplacé par un brouillard argenté, moribond, océan où s'enroulent des vagues de brumes. Et bientôt approche un vaisseau fantôme. Sa coque est une pierre inconnue, veine de noir. Ses voiles sont tressées de chaînes acérées, et le vent. La proue porte une gigantesque tête de démon, ornée du mot « Sanctum » en langage infernal. D'immenses sifflantes claudicantes s'approchent alors du bat, naade et vous voyez une échelle de mailons d'acier en vous penchant à l'avant.

La conque a appelé le Sanctum, un vaisseau-passeur qui fait la navette entre le Plan Primaire et les profondeurs du Plan Astral.

Le Sanctum est manœuvré par un équipage de six diables Kytons, les « seigneurs des chaînes ». Il suffit de leur demander de se rendre à Sereniti Sanctum pour qu'ils s'exécutent. Ils sont asservis et ne peuvent pas s'attaquer aux PJ. En principe. Car, si les passagers sur le pont bénéficient d'un *sanctuary* et d'un *protection* contre le Mal, en revanche ces protections cessent dans la cale. Les Kytons, diaboliquement pervers, pousseront les PJ à s'intéresser à l'intérieur du vaisseau. Le *Respect* de l'Archonte, notre maître, a interdit d'explorer les machines du navire.

En entrant dans la cale en trompant la vigilance des Kytons (sorts, divination), ils découvrent une salle titanesque mais vide. Un jet de Fouie DD 2 révèle des rayures sur le sol et des fragments d'ornement. Un énorme objet se tenait ici. Il y a peu.

Dans un coin gît la carcasse d'une armure étrange. Un Exosquelette de transport conçu par Nostromo pour supporter de lourdes charges. Il servit à tirer le golem animé. C'est une armature d'acier ornée de lignes baroques de touages et de pistons qui peut être « c'pée » sur un corps de taille M. Caractéristiques mécaniques : *dem* Ha/nois (Md 104) For+8 Dex +2 non cumulables avec d'autres bonus confère le don Attaque en puissance fonctionne encore 27 rounds (« on/off » à volonté) puis cesse de fonctionner.

Partout, de longues chaînes d'arrimage suspendues au plafond. Les Kytons ont repéré les PJ, ils sont semblant de ne rien voir et d'entre eux descendent pour tendre une embuscade. Ils animent alors les chaînes pour transformer la cale en déluge d'acier infernal.

Quoi qu'il arrive, un Kyton asservi demeurera sur le pont pour manœuvrer le vaisseau de pierre jusqu'à bon port.

• Diables Kytons (6) MM 51, pv 44

LE PLAN ASTRAL, EN QUELQUES MOTS

En attendant la traduction du *Manual of the Planes* Asmodee, Novembre 2002), sachez que le Plan Astral est un plan de transition reliant la plupart des univers. Il est le lieu où voyagent les âmes, il est partout et nulle part. Physiquement, c'est un espace infini allant d'une couleur argentée à un bleu nuit profond, où se déroulent lentement de formidables brumes scintillantes évoquant les galaxies... Il n'y a ni pesanteur ni haut ni bas. C'est un plan fuge pour l'ennemi : on peut y respirer, mais le vieillissement, la faim, la soif et la régénération naturelle des blessures n'y ont pas cours. Enfin, c'est un lieu extraordinaire où la magie s'exprime sans contrainte : toute sorte de pouvoir magique est considérée comme une incantation rapide. Ici, ont lieu de formidables tempêtes psychiques, des citadelles s'élèvent sur des rochers mouvants, des navires fantômes chassent les balanes astrales, et les âmes des corps de pierre des dieux morts flottent à jamais !

SERENITI SANCTUM

Le voyage dure apparemment quelques heures (bien plus en réalité car le temps ici est aléatoire). Profitez-en pour distiller les renseignements de l'encadré ci-contre, tandis que les PJ debout sur le pont où règne une pesanteur artificielle, contemplant de loin les merveilles de ce plan étrange : rochers flottants, tempêtes « figées », banc de balanes astrales, etc.

Ambiance « spectacle extatique » / *Dracula* 14 : ascension, à enchaîner avec « révélation h:deuse » / *Dracula* 15 : *end credits*... Alors que le vaisseau de pierre voguait dans le scintillement du Plan Astral, une silhouette noire vient barrer l'horizon. Un étrange astéroïde qui grandit, grandit et devient une statue de marbre de plusieurs kilomètres de long ! C'est le corps gigantesque de l'un de ces dieux morts. Tout ce qui reste de la puissance d'une divinité disparue flottant à jamais dans le silence sombre. La statue vient remplir votre champ de vision et vous apercevez la plaie béante dans sa poitrine tel un portier immense, dans laquelle s'engage bientôt votre navire. Et une foudre terrible s'impose soudain à vous : ce corps c'est celui du dieu Justicaar assassiné par... Lark voilà plus de mille ans !

Ce « corps fossile » de Justicaar, aujourd'hui érodé et couvert de mousses, est apparu dans l'Astral après que le dieu a été assassiné. Guidés par la volonté impie d'Azal-Lark, les Archontes successifs ont bâti ici une incroyable retraite secrète puisant dans les forces résiduelles du dieu mort. Eux seuls, au cours du dernier millénaire, ont eu connaissance de la double nature de Justicaar Azal-Lark et ont servi fidèlement. Personne n'a partagé leur secret, même s'ils ont parfois amené certains de leurs serviteurs sur Sereniti Sanctum.

Les Tambours du Jugement

• **H2. Hall des expérimentations.** Inexosquelette (autonomie 34 rounds dentique à celui du navire des Kytons trône dans ce laboratoire plus récent 30%/mn d'y rencontrer un golem

• **H3. Hall des miasmes.** Nourri par les énergies résiduelle des du « corps » de Justicaar diverses mousses et vases se sont développés dans la salle formant ce gigantesque hall en forêt de champignons géants. Les PI ont 10%/mn d'y rencontrer 1-2 deux cubes gélatineux 3-4 trois vases 5 une gelée ocre 6 un pouding noir MM 182. Les vases sont liés par un enchantement qui les empêche de sortir. C'est le « *l'ard n secret* » de la Liche Mater Tenebrarum. Elle y a caché son phylactère (un crâne de diamant de 50 000 po) et un splendide recueil de sorts inépuisables dans un coffre protégé par un acide à l'intérieur du corps du pouding noir.

• **H4. Hall des forges.** C'est l'antre de Mater Tenebrarum, une Liche qui sert Logrus Lherne et forge les armures maudites des ténements. En entendant le vaisseau arriver, elle se prépare au combat et positionnée dans le corps d'un cube gélatineux, parmi d'autres innocents squelettes. Sa tactique est d'incanter en silence et immobile, sans que les PI comprennent d'où cela provient. Elle est capable de lancer une pluie de feu offerte par le cube et une batterie de sorts particulièrement vicieux. La pièce contient d'incroyables forges, une bibliothèque entièrement consacrée aux golems, un faux phylactère (maudit id casque de changement d'armement), un quinquet, deux amulettes (id *hache devilsbane*), une dizaine d'armes et armures +1 à +2, une armure noire complète (cf Annexes) et une seconde nachevée *karnois* +3.

• **Mater Tenebrarum :** Liche Nécromancienne 13 pv 88



• **H5. Hall du Faucheur de Crânes.** Les murs de cet abominable sanctuaire sont couverts de crochets exposant tous des trophées des dizaines de crânes humanoïdes ou d'êtres monstrueux. Au centre, parmi les volutes fuligineuses de milliers de bougies, se dresse un sarcophage transluide contenant une silhouette racornie

qui ont eu lieu les scènes dévotives dans les « bandes annonces » de O3 et O4. Les PI peuvent y récupérer les crânes des personnes disparues afin de compléter leur dépouille et les ressusciter. Le sarcophage de verre contient le corps préservé d'un garçonnet de six ans, entouré de roses

• **Bodak** (le fils de Maathor). Si quelqu'un profane sa sépulture, il s'anime aussitôt sous la forme d'un bodak aux traits figés par l'horreur.

• **Bodak** 1 1 x

LE DIVIN FACE À FACE (D)

Dans cet immense hall, les PI auront la surprise de trouver un jeune homme mélancolique assis par terre. Il a l'apparence d'un poète des provinces rurales de l'Empire, Connaissance/histoire (lo kiores DD 10). Questionné, il répondra évasivement d'un air lointain tout en se tenant machinalement la poitrine. Si ce n'était son air triste, il pourrait paraître débonnaire, et quelque peu sentencieux. Mais au milieu d'une phrase

■ **Ambiance « Abomination » / Dracula 12 : the ring of fire.** « Partez ! Il va venir. Partez, je vous en prie. Vous ne pouvez plus rien pour moi. » Le jeune homme se fige alors. « Mon dieu, je l'entends. » Les LJ d'est trop tard. Une silhouette monstrueuse apparaît soudain, glissant votre sang, en même temps que l'atmosphère de la pièce. Devant vous se dresse un horrible dragon sinistre, dépourvu d'ailes. De son crâne bestial pendent des lambeaux de chairs pulvérisées et il tient une épée noire dans l'une de ses pattes avant. Soudain, l'abomination se jette sur le jeune homme et le saisit dans sa queue déchirant ses chairs. Puis elle plante rageusement l'épée dans son torse. Le cadavre du jeune homme tombe à terre, l'épée saillant de sa poitrine. L'abomination opulente se tourne alors vers vous en plissant les yeux comme si elle vous scrutait à travers des siècles de distance. « VOUS ICCECIII ! COMMENT OSEZ-VOUS DÉFIER A2F. L'AAAAAARK »

Ces deux entités sont des représentations spectrales et symboliques de Justicaar et Azel-Liark. C'est une illusion répétitive. Les énergies résiduelles du dieu mort restent ici les traces de son antique traumatisme. Mais la puissance de l'évocation est si forte, qu'Azel-Liark est réellement parvenue à « sentir » la présence des PI.

Dès la fin de la séquence, elle les attaque sous cette forme de « serpent lunaire ». Elle frappe trois fois par round (2 griffes, 1 morsure) : traitez chaque attaque comme un sort d'assassin magique sans révéler aux PI qu'il s'agit d'une illusion. (Vol DD 20, à tirer vous-même). Le Serpent lunaire reste matérialisé jusqu'à ce que les PI éventent le stratagème, sortent de la pièce ou mourir. Quant à l'épée, elle est bien réelle : c'est Sépulcre, première Dame d'Ombre forgée par Pandora et tueuse de Justicaar. Les PI accompliront un haut fait extraordinaire en s'en emparant. Étant à l'origine des pouvoirs divins d'Azel-Liark, Sépulcre est aussi devenu son talon d'Achille : elle acquiesce la capacité d'inverser la réaction lunaire de l'Apothéose et d'anéantir Justicaar/Azel-Liark.

HALL DE LOGRUS LHERNE (L)

Au cœur de Serenit Sanctum se tient l'ultime retraite de Logrus Lherne. L'un des quatre golems de pierre garde toujours l'entrée et ne laisse personne y pénétrer.


• **L1. Trône de Logrus Lherne.** Il est en marbre noir. De part et d'autre sont disposés un miroir en mithra (15 000 po) et un jeu d'échec opulente dont les pièces se déplacent toutes seules.

Les Tambours du Jugement

25 000 po Logrus e a transformé certaines en Nostromo le Faucheur Lorient les Pl Le symbole d'Azel-Liark un serpent rampant sur une lune est reproduit en divers endroits

• **T2. Grande croix dans un cercle de fer.** Sur ce symbole géant de Justicaar est crucifié un vieil archon (Ill MM 31) le père céleste Logrus Lherne qui répudia jadis sa mère (O3 p 5). Ses le sorcérés l'empêchent d'utiliser tout pouvoir ou capacité sur lui. Logrus a placé sur la croix une geôlée ocre dévorant l'archon «...» et passé à son doigt un anneau de «...» qui ne cesse à la vie. Après plusieurs déceptions d'une telle l'archon a perdu à sa son Si les Pl «...» sera incapable d'articuler le moindre secret, disparaîtra en se portant dès qu'il sera hors de Sere Sanctum. Son devenir est laissé à votre imagination.

• **T3. Atelier des golems.** Ce gigantesque espace abrite un atelier de créatures artificielles. Des usions permanentes en trois dimensions flottent dans la pièce les schémas de construction des golems de chair fer pierre et d'un golem-dragon d'ominôm, à partir des quatre monolithes récupérés dans le scénario précédent. Voici le plus important l'esprit qui doit animer ce golem n'est pas un élémentaire de Terre, comme c'est l'usage (MM 06) c'est la divinité Azel-Liark elle-même qui va l'investir pendant l'Apothéose.

C'est le moment de dérouler la trame de toute la campagne à vos joueurs, en vous aidant du résumé du chapitre suivant.  **Ambiance « révélations » / TLOTR 16.** Amon Hen. Les Pl auront acquis ces précieux renseignements et se préparent à la bataille.

L'APOTHOËSE : LE GRAND SECRET

Il est temps cher Mj de vous révéler l'ultime secret de la campagne d'Oblivion. Prêt ?

Apothéose est un extraordinaire complot intriguant à 300 ans par l'archiche Azel-Liark. Son objectif est simple : la propulser au rang des plus hautes divinités ayant jamais existé.

À terme, Azel-Liark doit acquérir les incommensurables pouvoirs d'un dieu Supérieur, l'un de ces êtres qui façonnent et commandent tous les panthéons (c'est-à-dire les autres dieux intermédiaires Mineurs et Demi-Dieux). Voici comment.

– **1300 ans / – 1100 ans.** Le mage Azel-Liark se puis en archiliche et fait régner la terreur sur les antiques royaumes.

– **1100 ans.** Les royaumes s'unissent pour l'anéantir. Pourchassée, elle se réfugie dans le demi-plan ténébreux d'Oblivion. Elle y rencontre Pandora, qui forge pour elle l'épée Sépulcre, une extraordinaire vampire capable de voler une seule fois, l'énergie d'une divinité mineure.

– **1050 ans.** Azel-Liark parvient à assassiner un petit dieu Mineur du nom de Justicaar et usurpe son identité. L'archiche met alors

en scène sa propre destruction par de jeunes champions de Justicaar et fait exploser la notoriété du culte Justicaar/Azel-Liark commence son ascension vers les sphères célestes.

– **1000 ans.** Pour éviter que sa double identité ne soit dévoilée, Justicaar/Azel-Liark joue les « juges célestes » et ordonne de sceller le demi-plan d'Oblivion où les rêves secrets des dieux sont révélés.

– **1000 ans / – 200 ans.** Dans le monde terrestre le culte se développe : construction de la cité sainte d'Anthéone, apparition de la dynastie des Archontes, naissance des Chevaliers du Jugement. Justicaar/Azel-Liark passe ainsi de dieu Mineur à dieu intermédiaire. Pendant ce temps, dans Oblivion, ses rêves de puissance se cristallisent sous la forme de quatre somptueux «...».

– **200 ans / – 1 an.** Dans le monde terrestre l'Archonte Logrus Lherne arrive au pouvoir. Dans Oblivion la Guerre des Incarnés racontée dans les scénarios O1-O2 fait rage. **1 an.** Les Pl entrent en scène pour O1-O2. Fin de la Guerre des Incarnés, reconstitution du Dieu-Céphale, recouverture des portes d'Oblivion.

– **100 jours / – 30 jours.** La Danse de Fer commence. Logrus Lherne rassemble les croyants et récupère les quatre monolithes dans Oblivion.

– **30 jours / – 1 jour.** C'est l'heure du Jugement. Le test d' et pour un seul monolithe, dans le territoire Soong, est concluant. Les monolithes sont assemblés et sculptés sous la forme d'un golem dragon, le « Serpent Lunaire », destiné à devenir l'avatar terrestre de Justicaar/Azel-Liark.

– **10 : Apothéose.** Les milliers de croyants sont réunis pour « communier » avec Justicaar/Azel-Liark et l'avatar absorbe l'énergie vitale. Gorgé de puissance, le Serpent Lunaire ouvre un gigantesque seuil et entre dans Oblivion, bouleversant les lois cosmiques qui rendent ce plan normalement inaccessible aux êtres divins. Il s'y enfonce comme un ver dans un fruit et dévore d'un coup tous les secrets des dieux. Justicaar/Azel-Liark devient omniscient et acquiert des pouvoirs indescriptibles. C'est désormais un dieu Supérieur au sommet des panthéons.

Quant à Logrus Lherne, il menace maintenant les royaumes terrestres avec une épouvantable armée : tous les croyants vampirisés de leur énergie vitale se sont transformés en morts-vivants, voilà le destin qui guette les royaumes, sur Terre comme dans les «...». À moins qu'une poignée de héros ne le fasse basculer.

LA FAUILLE DES TITANS

Après avoir brisé l'amulette de refuge d'Elionna, les Pl quittent le Plan Astral et réapparaissent au cœur d'un temple mobile aménagé dans la coque d'une golem.



Les Tambours du Jugement

[The page contains faint, illegible markings and bleed-through from the reverse side.]

4. Quels sont les éléments essentiels d'un
 5. plan d'analyse ?
 6. Comment organiser les données ?
 7. Comment interpréter les résultats ?
 8. Comment communiquer les résultats ?
 9. Comment évaluer la qualité des données ?
 10. Comment évaluer la qualité des résultats ?
 11. Comment évaluer la qualité de la communication ?
 12. Comment évaluer la qualité de l'évaluation ?
 13. Comment évaluer la qualité de la recherche ?
 14. Comment évaluer la qualité de la formation ?
 15. Comment évaluer la qualité de la vie ?



5/10/2

Les Tambours du Jugement

La Faë est le lieu choisi par le culte de Justiciar pour le déroulement de sa cérémonie. La gorge majestueuse de plusieurs centaines de mètres de haut, qui traverse les montagnes du nord au sud avant de s'ouvrir sur une plaine de rocaille. Les ruines d'une civilisation antique en constellent le fond et les parois des écouffes, tours accrochées aux saillies vertigineuses ornées des flambeaux de l'Ordre brûlant dans l'atmosphère de l'effroi de nuit.

Les processions de croyants s'enfilent dans la nuit, arrivant par la route du nord à travers les montagnes. Plus d'une centaine de milliers se sont déjà massés dans la plaine, parcourus, se balançant aux sons de mélodies lancinantes, rythmées par les ayeux Tambours du Jugement. L'Ordre. Sous le prétexte d'assurer la sécurité du site, le culte a pris position partout : soldats, chevaliers, dignitaires, machines de guerre sur les tours antiques (catapultes, balistes) et même des dragons draconiques sur leurs redoutables échasses.

« La garde de nos troupes est à quelques minutes d'ici », commente Lonen à une trentaine de gondolfières et cent de nos meilleurs hippogriffes. Et dix de nos guerriers elles arrivent en marche forcée à quelques jours à peine. Malheureusement, l'Archonte ne semble pas s'en soucier. Il ne nous a même pas envoyé un message d'ambassade, à condition d'accepter nos « chiens de guerre ».

« Si une vingtaine de Chevaliers du Jugement et un Enfermé résident sur le pont de la Déesse, tout cela ne sera pas bon », Lherne est trop sûr de lui. Et pour cause : l'armée que s'apprête à créer l'Archonte est destinée à écraser toute résistance, puisque tous les croyants du culte, soldats et plénipotentiaires compris vont être rasés à ras de terre.

LA CROISADE DES SEIGNEURS DE LA NÉGATION

Logrus Lherne a été averti par Aze Lark que les PJ venaient d'investir Sereniti Sanctum. Pressé par l'arrivée des elfes et le danger représenté par les PJ, l'Archonte va accélérer la cérémonie prévue pour le soir et la déclencher. Dès à présent, même si les croyants ne sont pas tous là,

ils que l'aube commence à enflammer, les Tambours du Jugement adoptent un rythme soutenu, et une clameur d'extase s'élève. C'est lorsque apparaît la fumée, le nuage flottant de l'Archonte descendant du nord vers le sud, sentant d'une majesté puissance.

Ambiance « apocalypse » / TLOTR 7 « knife in the dark »
Grondement des tambours, chœurs gutturaux, chants de gloire. La gondolfière de l'Archonte s'approche menaçante. Les parois de sa cote gigantesque ont été supprimées. Une statue monumentale ou une finimur, un golem au long sinistre et sans ailes, taillé dans une pierre couleur de nuit. Le Serpent Lunaire. Et soudain, L'archonte et en quelques secondes, tous les habitants de Justiciar disparaissent. Le serpent se transforme en un être vivant. Les chœurs deviennent un roulement continu, tandis que le serpent absorbe leur énergie.

de puissance. Puis un éclair blanc déchire l'atmosphère, et là où se trouvait le dragon de rocaille, s'ouvre un gigantesque soubassement vers Obuvion. Au milieu des vents de l'Éther, on distingue les tours de la mer de poussière, le même Cercle.

L'armée des Seigneurs de la Négation comprend désormais plus de 100 000 croyants transformés en squelettes avides d'en découdre (MM 166) et 1 200 soldats zombis caparaçonnés dans leurs armures (MM 191), survolés par 50 gondolfières aux yeux rouges (MM 09), flottant dans le vent maudit. Elle est coordonnée par les sinistres ombres spectrales de 50 chevaliers âmes-en-peine (MM 17), sous le regard vitreux de 7 archevêques mohrès portant la mitre (MM 38), 21 diacres nécrophages et 3 dragons zombis chevauchés par des chevaliers vampiriques (MM 181). Tous répondent aux ordres de 5 généraux Enfermés et n'attendent qu'un mot de Logrus Lherne pour entamer leur croisade impie.

Mais l'Archonte, pressé par le temps, a commis une erreur : l'aube va faire fuir les chevaliers âmes-en-peine, qui redoutent la lumière du jour et semer le chaos dans la coordination des troupes. Les PJ vont pouvoir en profiter pour agir.

LA BATAILLE DE L'AUBE

• **Des morts à bord.** Dès le départ, les 5 chevaliers sur la gondolfière des PJ se transforment en âmes-en-peine et les attaquent. Ils fuiront la lumière de l'aube quelques rounds après. L'Enfermé combat normalement. Leurs adversaires éliminés, les PJ vont devoir diriger la gondolfière au milieu de la bataille ou emprunter l'un des deux hippogriffes qui la tire, ou encore voler par leurs propres moyens.

• **Âmes en peine (3, MM 7 pv 3).**

• **Enfermé** archétype Guerrier 9 pv 61

• **La bataille aérienne.** Sur l'ordre de la Dame de l'Aube, gondolfières ailées et hippogriffes se lancent à l'assaut. Sous le ciel rougissant de l'aube, les deux armées de nefs volantes viennent se heurter dans un déluge de traits de feu, et les cieux s'embrasent. « Abattez l'Archonte, hurle Lonen aux PJ, c'est notre seul espoir ! » L'objectif des PJ est maintenant de sonner le champ de bataille aérien au milieu des lirs et du chaos, pour rattraper la nef volante de Logrus Lherne filant vers Obuvion. Considérez qu'ils mettent en moyenne 14 rounds, +/-4 en fonction de leurs actions. Tirez en lançant 1d20, ou choisissez une péripétie tous les 2 rounds, et maintenez une pression de chaque instant. Les dégâts peuvent s'appliquer indifféremment aux PJ et à leurs montures (pv), ou à leur moyen de transport.

— 1-2 **Tir aérien** ! Les PJ sont pris au milieu d'un tir de catapulte (5d6 de dégâts ou Réf DD 15 annulé) d'une tour. Les PJ ont 4d6 de dégâts ou Réf DD 15 annulé. Les PJ ont 4d6 de dégâts ou Réf DD 15 annulé.

— 3-4 **Attaque en vol** ! Un vampirien sur un dragon zombi ou un Enfermé chevauchant une wiverne échange quelques passes d'armes pendant 2 rounds avant d'être happé par un autre combat.

— 5-6 **Chute** ! Une gondolière ou un dragon s'effondre en 1 round. Les PJ ont 5d6 de dégâts ou Réf DD 15 1/2.

7-8 **La Dame de l'Aube intervient** voir plus loin.

9-12 **Pas d'événement**

13-14 **Le Faucheur attaque** voir plus loin.

15-16 **Vents de Éther** Des bourrasques s'engouffrent par le portail d'Oblivion. Les PJ doivent réussir un jet d'Équilibre DD 10 (action gratuite) ou subir un malus de circonstance de -2 à toutes leurs actions pendant 4 rounds.

— 17-18 **Slalom d'enfer** ! Les PJ doivent se glisser à travers un labyrinthe de gondolières enchevêtrées (4 jets de Pilotage ou Dex DD 10, DD 15, DD 12, DD 18, 5d6 à subir un échec).

— 19-20 **Alliés des héros**. Un équipage de Nawas ou les nains de la Compagnie des Vaisseaux du Vent vient soutenir spécifiquement l'action des PJ. Ils gagnent un bonus de circonstance de +2 à toutes leurs actions pendant 4 rounds.

• **Logrus Lheme et le Serpent Lunaire**. A bord de leur nef, ils n'ont d'autre objectif qu'attendre Oblivion par tous les moyens. Cela leur prend 4 rounds tandis que la garde de dix chevaliers âmes-en-peine qui les entoure fuit rapidement. Dès que les PJ les rejoignent, ils peuvent entamer le corps à corps ou, plus simple, s'arranger pour que la nef s'écrase au sol d'une façon ou d'une autre. L'Archonte, lui, est bien meilleur manipulateur que combattant, et il ne devrait pas poser d'énormes problèmes. Le Serpent Lunaire, en revanche, peut facilement soutenir une chute et se frayer ensuite un chemin au milieu de la bataille.

• **Logrus Lheme** : asimar prêtre 17 pv 98.

• **Serpent Lunaire** : golem-dragon d'onirisme pv 180.

• **Cataclysme en Oblivion** : Dès que le Serpent Lunaire pénètre dans le demi-plan, en vampirise la substance dans un rayon d'un kilomètre, le monde tremble, les tours s'effondrent, la matière d'Oblivion se dissout, des nappes et des geysers d'Océan Chromatique apparaissent. Le Serpent Lunaire devient l'épicentre d'un cataclysme.

Les PJ doivent éviter les jets de feu chromatiques (corrosifs, hauteur 30 m, diamètre 3 m, 0d6 Ré, DD 4 1/2), sillonner entre les tours « sarcophages » qui s'effondrent par morceaux entiers (5d6 à côté de 20 m de diamètre, Réf DD 20 1/2) et se battre contre

le Serpent en équilibre sur un pont instable jeté au-dessus d'une faille ou d'une coulée chromatique ! Rappelons que le Serpent Lunaire est en onirisme et qu'il n'est donc pas affecté par le pouvoir corrosif de l'Océan (O3 p 52).

LES GRANDS MOMENTS

• **Le Faucheur « reprend son contrôle »**. Le Faucheur/Maathor est le personnage damné de la campagne paradisaïque dans O-02 assassiné dans O3-O4. Il représente à lui seul toutes les victimes oubliées par Azel-Liaak. Il doit trouver ici une fin à sa démesure. Il défile les plus puissants PJ sur le pont d'une gondolière à la dérive en plein ciel. Selon les actions des PJ, dialogues en combat, confrontation au souvenir de son fils, il comprend qu'il n'est plus qu'une abomination totalement sous contrôle. Lorsque vous sentez que sa fin est proche, il lance sa faux vorpal, sectionne les cordages de la gondolière et continue de se battre en hurlant pendant sa chute (1 à 2 rounds) avant de se laisser succomber dans un gigantesque crash (pendant le combat, passez bien sûr à l'action ultraviolente / Tomb Raider 16 in control ! On ne retrouvera jamais son corps ni ses possessions. Son devenir est laissé à votre imagination.

• **La Dame de l'Aube ressuscite un PJ tombé au combat**. Cet événement a pour but de faire ressentir la divine présence du Dieu-Céphale planant sur ce combat épique avant de relancer l'action. L'arien apparaît auréolé de puissance. Elle ressemble à Sinsé. Elle impose ses mains sur la dépouille d'un PJ qui bénéficie d'une résurrection suprême.

• **TLOTR 8 : flight to the ford**. Au début de la scène, les deux personnages reposent indemnes, au milieu du chaos, comme si personne ne les voyait. Puis la musique devient puissante (vers 1 min 40 sec). L'instant de grâce est passé, et la bataille est relancée dans un paroxysme de violence !

• **Sépulcre**. Chaque fois que l'épée frappe le Serpent Lunaire, elle provoque des blessures irradiant de lumière, tandis qu'un grondement de douleur secoue les cieux. Sépulcre donne le coup de grâce, une incroyable inversion de processus a lieu. • **Ambiance « spectacle extatique » / TLOTR 9 : many meetings**. Soudain, l'univers se fige et le corps entier du Serpent Lunaire est parcouru d'étouffes scintillantes. Il se désagregue au ralenti. Ses milliers de fragments se mettent à tourner, entraînés dans un formidable tourbillon. Et la réaction de vampirisme. Mais tandis que la puissance du dieu Azel-Liaak est aspirée par Oblivion dans un long grondement, puis le calme revient. L'impude. Le seuil entre les mondes a disparu. Un nouveau jour se lève sur les royaumes. AZEL-LIAAK N'EST PAS !



CONCLUSION DE LA CAMPAGNE

• **Si le Serpent Lunaire est détruit par Sépulchre.** La victoire est totale. Azel-Liark n'existe plus, et les légions de morts-vivants ont vent en poussière, privées de leur lien divin.

• **Si le Serpent Lunaire est détruit par un autre moyen.** L'apothéose est interrompue. Azel-Liark persiste en tant que divinité, mais demeure au stade de dieu intermédiaire. Les PJ ont désormais un « ennemi divin » qui relèvera parfois de lui dans très longtemps. Car Azel-Liark va être occupé un moment à affronter les autres dieux, maintenant qu'il est révélé au grand jour.

• **Si le Serpent Lunaire n'est pas détruit par les PJ.** Il met quelques heures à ravager, équivalent d'un Cercle d'Oblivion qui tourne à l'état d'Océan Chromatique, puis disparaît. Azel-Liark devient un dieu Subalterne. Il y a désormais un nouveau « dieu des panteheons des grands méchants ». À vous d'en tirer les séquences et de l'intégrer dans vos futures campagnes. Des rectifications complètes du dieu Azel-Liark sont disponibles à deux stades sur notre site web.

• **Les légions de morts-vivants.** Elles perdurent tant qu'Azel-Liark est présent. Le seul Logrus Lherne en a le contrôle. Si l'Archonte est éliminé, elles sont incapables de s'organiser et se dispersent. La menace qu'elles constituent n'a plus rien à voir avec la menace prévue par l'Archonte. Le devenir de ces légions peut alors fournir matière à des campagnes de haut niveau, et si qu'un d'au-re en prendra le commandement.

• **Oblivion.** Le demi-plan peut être très partiellement détruit, mais il ne change pas fondamentalement. Hormis l'incursion du Serpent, demeure toujours imperméable aux êtres d'ins et elle sera à jamais une terre de légende pour vos futures aventures. Nous n'y reviendrons pas un jour.

• **Développements futurs.** Dans tous les cas, le cycle de Justicaar et ses symboles vont rapidement disparaître. Congratulez vos joueurs et récompensez abondamment les PJ. Un titre des terres ou un hâteau sera le minimum pour ces sauveurs d'Empire ! Mais Logrus Lherne a-t-il été définitivement éliminé ? Si ce n'est pas le cas, est-ce certain que de nouvelles aventures se préparent ? Vont-ils chercher des alliés dans une contrée reculée ? Disparaître et revenir sous une nouvelle identité ? À moins qu'on ne découvre son

cadavre ou qu'il devienne un spectre. En marge de ce problème, d'autres questions existent ou sont cachées : les autres épées Dames d'Ombre et que se passera-t-il si on les réunissait ? Qu'est devenu l'archon canin, père de Logrus Lherne ? Que va faire Lorien, la Dame de l'Aube ? Qui sont les Titans d'Éther ? Autant de mystères qui vous apprendra de résoudre. À moins que certains d'entre eux ne trouvent un jour une réponse lors de futures Chroniques.

VERS LES LIMBES DE L'OUBLI...

Les PJ sont entrés dans la Légende ! Leurs noms orneront désormais nombre de stèles à travers deux mondes. Leurs aventures sont-elles finies ? « Sûrement pas », songe Clyve l'Aoyeur poète et ogre bleu d'Oblivion. Leur avenir dépend d'eux. Mais pour nous, l'histoire est venue de créer une ultime révérence.

Clyve se tient pensivement devant un Ciel d'Éther. « En vérité, ces Portails sont bien plus que de simples seuils vers le Plan Primaire. Ils peuvent transporter vers d'autres univers. On murmure même qu'ils permettent aux voyageurs de changer de corps. »

Clyve pense aux PJ et aux trois emblèmes qui sont devenus la Dame de l'Aube, l'Archonte Logrus Lherne et le Faucheur de Crânes. Trois personnages qui ont eux aussi d'ors et déjà entamé leur voyage vers les brumes de l'Oubli. Logre prend une grande inspiration. Quitter Oblivion. Partir explorer un autre univers. Et qui sait, peut-être même s'incarner dans un nouveau corps ?

Clyve serre sous le bras son unique compagnon : un livre vierge sauf sa première page noircie à la hâte. Un début d'histoire. « L'idée essentielle » étant que dans n'importe quelle œuvre de fiction, qu'elle que soit son ambition et sa portée, ou la profondeur de son sujet, il n'y avait toujours rien que pour trois acteurs. Ce trio fondamental lui-même ne pouvait demeurer intact. Il se réduisait peu à peu à mesure que l'histoire progressait. Les trois n'étaient plus que deux, les deux n'étaient plus qu'un, jusqu'à ce que la scène soit déserte () et que les personnages emportent leur mélancolie au loin dans les ténèbres, pour pénétrer l'un après l'autre dans l'Oubli. »

L'Oubli maître moi de ce monde, songea Clyve. Adieu au revoir, adieu Terre des Châlières. Il est temps que moi aussi m'éloigne vers d'autres odysées. Puis l'ogre active l'Œil d'Éther. Et plonge vers un nouvel univers.

Le lecteur aurait reconnu un extrait de la page 100 de la page du roman *Imagica* de C. Ve Barker.

ANNEXES

NOUVEL ARCHÉTYPE : L'ENFERMÉ

Un Enfermé est un humanoïde (habituellement un humain) qui a fait vœu de réclusion perpétuelle à l'intérieur d'une armure noire ensorcelée afin d'honorer et de servir son dieu avec une plus grande efficacité. Le processus permettant de sceller le corps à l'intérieur de l'armure est long et douloureux. Il repose sur d'anciens rituels nécromantiques, aujourd'hui oubliés par la plupart des gens. Ces rituels endurent considérablement le corps et l'esprit, mais il arrive que le sujet y perde une part de sa raison. Le sujet est censé être volontaire pour les subir tel un sacrifice accompli en l'honneur de la divinité qu'il révère.

Armure noire. Les Enfermés sont scellés à l'intérieur d'un harnais +2 doté des pouvoirs suivants. L'armure confère une résistance au feu et au froid de 10. Elle génère une bulle d'air pur autour du porteur de la même façon qu'un collier d'adaptation annule toute odeur corporelle et est impossible à traquer par l'odorat. Tant que le porteur est en vie, l'armure cumule les pouvoirs d'un anneau de subsistance et d'un anneau de régénération. À partir du jour où son propriétaire la porte, il perd chaque jour 1 point de Sagesse (annulé par l'effet de Volonté DD 20) sans qu'il se rende compte du processus en cours. Lorsque la Sagesse du porteur tombe à 0, il meurt et ressuscite en tant qu'Enfermé.

Le type de l'Enfermé devient « mort-vivant » et il

attaques

Cette armure est l'archétype Enfermé et à la valeur de sa Sagesse correspond à celle qu'il possédait avant d'être scellé dans son armure.



Son alignement devient Oya mauvais. L'armure perd alors ses pouvoirs de subsistance et de régénération et agit désormais comme un anneau de régénération des morts-vivants (identique à un anneau de régénération mais fonctionnant seulement pour les morts-vivants en leur fournissant de l'énergie négative). Niveau de lanceur de sort : 18. Créations : Création d'armes et d'armures, création de nourriture et d'eau, création de mort-vivant dormant, mise à mal, régénération, protection contre les énergies destructives, respiration aquatique. Prix de vente : 136 150 po. Coût de création : 68 075 po + 5 500 PX.

CRÉATION D'ENFERMÉ

L'archétype « Enfermé » peut être associé à n'importe quel humanoïde appelé ci-après « le personnage », à condition qu'il soit un combattant du 9e niveau ou plus, que son alignement soit non chaotique et qu'il ait fait vœu de réclusion perpétuelle dans une armure noire ensorcelée afin de servir sa divinité au mieux de ses capacités. Son type devient automatique « mort-vivant ». L'Enfermé conserve les pouvoirs et caractéristiques du personnage, excepté on fait de ce qui suit.

Dés de vie. Deviennent des d 2.

Vitesse de déplacement. 10 m.

CA. Le personnage a un bonus d'armure de +8 et un bonus d'aitération de +2. En devenant un mort-vivant, l'acquiète un bonus d'armure naturel de +2 ou conserve l'armure naturelle du personnage si celle-ci est supérieure.

Attaques spéciales. Un Enfermé conserve toutes les attaques spéciales du personnage et gagne les suivantes. Sauf indication contraire, le DD associé aux jets de sauvegarde est égal à 10 + 1/2 DV de l'Enfermé + modificateur de Charisme de l'Enfermé.

Mise à mort (Sur). En frappant une créature mourante avec le gantelet clouté de son armure noire, l'Enfermé déclenche une mise à mort équivalente à celle que produirait un ensorceleur du même niveau.

Le regard de l'abyme (Sur). Une fois par jour, l'Enfermé peut délibérément ouvrir la visière de son casque et révéler à ses adversaires l'abomination qu'il se cache en dessous. Dans toute son horreur, tout adversaire dans un rayon de 3 mètres autour de l'Enfermé est alors affecté de la même façon que par un sort d'assassin imaginaire. Volonté dévoile/Vigueur partiel DD 91. Jeté par un ensorceleur du 18e niveau. Ouvrir le casque est une action standard.

Présence terrifiante (Sur). L'Enfermé peut imposer à volonté une aura de Mal et de mort. Toute créature dans un rayon intérieur à 3 mètres doit alors réussir un jet de Volonté pour ne pas se sentir secouée jusqu'à la fin de la rencontre.

Will
L. O'Neil

Les Tambours du Jugement

Particularités. Un Enfermé conserve toutes les capacités du personnage et acquiert les suivantes : ainsi que le mort-vivant, cf. MM 5.

Réduction des dégâts (Sur). Un Enfermé bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/+1.

Bénédiction des ténèbres (Ext). Un Enfermé applique sonificateur de Charisme (s'il est positif) comme le personnage de sauvegarde.

Vision dans le noir (Ext). Un Enfermé peut voir dans le noir à 20 mètres.

Détection du Bien (Sur). Un Enfermé détecte en permanence le Bien comme si le sort était lancé par un ensorceleur du 9^e niveau.

Détection de l'invisibilité (Sur). Un Enfermé détecte en permanence l'invisibilité comme si le sort était lancé par un ensorceleur du même niveau.

Résistance à la magie (Ext). Un Enfermé possède une résistance à la magie de 6+ son niveau.

Résistance au renvoi (Ext). Un Enfermé possède une résistance au renvoi de +4.

Monture wolverne (Sur). Une fois ressuscité, un Enfermé peut appeler une wolverne d'alignement neutre mauvais pour lui servir de destrier. La wolverne possède toutes les capacités habituelles de sa race (MM 185) ainsi que celles qui sont propres à un serviteur infernal de Chevalier Noir du même niveau. L'Enfermé (GdM 31) la wolverne ne gagne pas de PV supplémentaires. La wolverne ne peut pas être remplacée si elle est tuée.

Jets de sauvegarde. Comme le personnage.

Caractéristiques. Augmenter ou diminuer comme le personnage. Comme le mort-vivant, un Enfermé ne possède pas de valeur de Constitution.

Compétences. Un Enfermé acquiert un bonus racial de +8 en Religion et Psychologie. Étant toujours sur le plan des ténèbres, il bénéficie également d'un bonus racial de +4 en Détection et en Perception. Il conserve par ailleurs les mêmes compétences que le personnage.

Dons. Un Enfermé acquiert Volonté de Fer et Endurance. Les autres dons sont ceux du personnage.

Milieu naturel/climat. Terre ferme, souterrain.

Organisation sociale. Solitaire ou groupe (2-4).

Facteur de puissance. Comme le personnage +2.

Treasure Standard. Plus armure noire.

Puissance possible. Selon la classe de personnage.

quent à l'Enfermé. En outre, l'Enfermé perd son bonus de résistance au renvoi contre ces attaques.

PERSONNAGES ENFERMÉS

Les personnages Enfermés sont la plupart du temps des dévots qui ont pris par surprise et qui se retrouvent victimes de leur malédiction, condamnés à servir leur culte ténébreux. Ils conservent toutes les compétences de classe acquises dans leur vie antérieure, y compris leurs sorts. Les Enfermés capables de jeter des sorts divins acquièrent automatiquement le domaine du Mal ou de la Tromperie (s'ils ne possédaient pas l'un des deux auparavant). Si l'arche de l'Enfermé est appliquée au personnage d'un événement hideux (certes), son niveau effectif doit tenir compte d'un ajustement de +4 : ex. un Enfermé Cuernier 9 équivaut à un personnage Guerrier 13.

Exemple d'Enfermé

Dans cet exemple, l'Enfermé est un guerrier humain de 10^e niveau.

Laternic

Mort-vivant de taille moyenne

Dés de vie. 9d12 (6, PV)

Initiative. +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative)

Vitesse. 10 m

CA : 27 (+2 Dex, +2 naturelle, +10 armure noire, +3 bouclier, +1)

Attaques. épée longue sanglante +1 (+6+)

Dégâts. épée longue sanglante +1 1d8+8 plus sanglante

Espace occupé/allonge : 1 50 m x 1 50 m / 1 50 m

Attaques spéciales. mise à mort, regard de l'abîme, présence terrifiante (ds DD 16, DD 19 pour le regard)

Particularités. réduction des dégâts 10/+1, bénédiction des ténèbres +2, vision dans le noir, détection du Bien, détection de l'invisibilité, résistance à la magie -5, résistance au renvoi +4, régénération des morts-vivants, monture wolverne

Jets de sauvegarde. Réf +9, Vig +8, Vol +6

Caractéristiques : For 20, Dex 14, Con —, Int 11, Sag 8, Cha 15

Compétences : Détection +6, Équitation +10, Escalade +8, Intimidation +10, Nage -4, Perception auditive +6, Psychologie +7, Saut +5

Dons. Arme de prédilection, épée longue, Attaque au galop, Attaque en puissance, Combat monté, Enchaînement, Esquive, Réflexes surhumains, Robustesse, Science de l'initiative, Science du critique, épée longue, Spécialisation martiale (épée longue), Succession d'enchaînements, Volonté de fer

FAIBLESSE DES ENFERMÉS

Une fois ressuscité, l'Enfermé devient le fidèle serviteur des forces ténébreuses qui l'a rejointes. Tout prêtre de la divinité concernée (ou Chevalier Noir du 3^e niveau) en ce qui concerne le point précis bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de sauvegarde pour résister aux tentatives de l'Enfermé de commander ou repousser les morts-vivants lorsqu'ils s'appliquent à l'Enfermé.

Les Tambours du Jugement

Milieu naturel/climat terre ferme souterrains

Organisation sociale : solitaire

Facteur de puissance : 1

Trésor standard plus armure noire

Alignement Loyalité

Puissance possible selon la classe de personnage

COMBAT

Mort-vivant immunisé contre

les attaques mentales le poison le sommeil la paralysie l'étourdissement les maudissements les coups critiques les dégâts temporaires, l'absorption d'énergie aléatoire (temporaire ou permanent) des valeurs de caractéristiques et la mort par dégâts excessifs

Objets magiques - armure noire grand bouclier de fer +1 épée toujours solitaire

Nouveau naissant type V, le féeling

Féeling, Nantant type V.

« Esprit follet », petite taille

Dés de vie 3d6+2 22 pv

Initiative +9 (+5 Dex +4 Science de l'initiative) ou +5 Débonnains (Dex)

Vitesse 650 m Ardent vol 650 m (bon) Zéphyr vol 12 m parfait Pleureux nage 9 m Débonnain creuse 150 m

Classe d'armure 17 (+4 tactile +5 Dex, +1 naturelle)

Attaques Dague +7 corps à corps

Dégâts Dague d4-2 +1d6 élément voir description

Espace occupé/allonge 150 m x 150 m / 150 m

Attaques spéciales dague enchanlée, pouvoirs magiques

Particularités RM 6 résistance aux éléments (0 Ardent/feu Zéphyr/air Pleureux/eau Débonnain/terre)

Nantants vision dans les ténèbres immunisé contre poison et acide RM 30 contre tous

Jets de sauvegarde Vig +5 Réf +8 Vol +3

Caractéristiques For 7 Dex 20 Con 18 Int 6 Sag 0 Cha 14

Compétences Artisanat +7 Brûlé +6 Dépagement silencieux +9 Détection +6 Discrétion +13 Évasion +9 Fouille +9

Perception auditive +6. Psychologie +4

Dons Boîte secrète (dague) Esquive. Science de l'initiative sauf Débonnains Vigiance

Climat/terrain Obvion

Organisation solitaire ou gang (2-4) ou bande (6-11)

Facteur de puissance 6

Trésor aucun

Alignement toujours chaotique

Progression possible 4-6 DV (P)

Les féelings sont des nantants « esprits follets » capricieux et lut les. Au contraire des autres nantants, qui ont tous un caractère profondément lié au type de rêve qui les a fait naître, les féelings incarnent les « bouffées » de rêves : ils sont les sentiments fugaces ressentis au cours d'un songe, les particules élémentaires d'émotions divines. Ils ont à même taille que les pixies (90 cm de haut) et leur ressemblent :

possèdent aussi quelques traits liés aux forces élémentaires. Il en existe de quatre types : les Ardents à la chevelure couleur de feu et aux ailes de chauve-souris ; les Zéphyr aux ailes de papillon ; les sensibles Pleureux, aux pieds palmés et aux longues tresses couleur de pluie ; et les rassurants Débonnains à la stature massive.

Enchanter une dague (Sur). Un féeling peut créer sur toute dague qu'il tient en main une enveloppe de feu Ardent de londre (Zéphyr), de froid (Pleureux) ou d'acide (Débonnain) ajoutant +1d6 points de dégâts de l'élément correspondant. L'effet peut être dissipé, mais le féeling peut le recréer à volonté une minute après (action gratuite). Cet effet ne peut être rendu permanent, ni affecter une autre arme qu'une dague.

Pouvoirs magiques. Chaque type de féeling a des pouvoirs particuliers, et en commun les sorts suivants pour tous : d'Ensorcelleur 8 IdS DD 2+niv sort 1/1 : changement d'apparence ; dévotion de la magie ; image superflue ; manipulation à distance ; ouverture/fermeture ; prestidigitation ; son imaginaire ; vent ; pluie ;

Les Ardents, impulsifs et passionnés, incarnent les désirs brûlants, les bouffées de colère ou d'enthousiasme. Placés sous le signe du Feu, ils peuvent 1/heure : flammes, lumière, mains brûlantes. 1/1 : boue de feu à retardement (en quinquessence des sorts, 48 pv) ; flamme éternelle ; mur de feu ; piège à feu. 1/semaine : aversion ; explosion de lumière.

Les Zéphyr, folâtres, incarnent la gaieté, l'humour, la poésie et la folie. Sous le signe de l'Air, ils disposent de 1/h : brume de dissimulation ; nappe de brouillard ; décharge électrique ; A : bourrasque ; état gazeux ; feu rize de Tasha ; grâce féline. 1/s : charme de groupe ; danse ; respiration d'Océ.

Les Pleureux, défaits, incarnent la crainte, la tristesse, l'ennui et la pitié. Nés sous le signe de l'Eau, ils ont : Permanent : respiration aquatique. 1/h : guérison des maladies ; marche sur l'eau ; purification de nourriture et d'eau. 1/1 : contrôle de l'eau ; cercle de guérison ou soins intensifs ; endurance : tempête de neige ou tempête de grêle. 1/s : flétri ; en quinquessence des sorts, 64 pv ; protection contre les sorts.

Les Débonnains, rassurants, incarnent l'amour, le calme, la sérénité, l'équilibre. Placés sous le signe de la Terre, ils peuvent : Perm : creuser 150 m. 1/h : apaisement des émotions ; ramollissement de la terre et de la pierre ; sommeil. 1/1 : façonnage de la pierre ou pierres acérées ; force de taureau ou endurance ; pétrification ou transmutation de la pierre en chair ; peau de pierre. 1/s : statue ; tremblement de terre.



Les Tambours du Jugement

NOUVEAU SORT

Oiseau-scribe de Lorien Gayle

Enchantement (coercition) mental

Niveau : Dr. 4 Pr. 4

Composants : V, G, M

Temps d'incantation : 1 action

Portée : courte (750 m + 150 m/2 niveaux)

Cible : 1 animal de taille TP ou P

Durée : 1 jour/niveau

Jets de sauvegarde : variable voir description

Resistance à la magie : oui

Ce sort est une variation du *messager animal* (MdJ 231).

Initialement créé par Lorien à l'intention de sa souveraine, l'oiseau-scribe permet « d'enfermer » des images mentales ou des messages dans l'œuf d'un oiseau vivant sous forme d'une vapeur mordorée.

Une adolescente Lorien s'amusa, le jour du petit matin, à inscrire ses souvenirs de ses rêves sous la forme d'un message que le remettaient ensuite à la Reine des Elfes. Cette dernière récupérait l'œuf perdu par l'oiseau-scribe et pouvait à la fois « visualiser » ses rêves nocturnes de sa fille au moment où elle se décidait à lui suggérer de briser l'œuf pour libérer le message.

Les messages peuvent être aussi de nature plus sérieuse pour transmettre discrètement un message élaboré, un ordre ou un de batailles, poème ou sur de grandes épreuves.

Un oiseau-scribe enchanté par un oiseau-scribe est aussi digne que l'oiseau lui-même d'un *diapir-magical*. Il n'a pas de jet de sauvegarde s'il possède 1 DV ou moins (jet de volonté au delà).

— Le joueur de sort doit spécifier la destination de la même façon que pour un *messager animal*. L'oiseau acquiert un sens de l'orientation amélioré qui le conduit à son but même s'il est gêné par des conditions particulières (tempête, etc.).

L'oiseau acquiert une vitesse de course 100% supérieure et les bénéfices d'un *anneau de subsistance* (CdM 199).

— La message peut contenir équivalent d'une dizaine de pages manuscrites. L'œuf est pondu à l'arrière. Il suffit de le briser pour visualiser le message (on ne peut donc le voir qu'une seule fois). Un oiseau-scribe ne peut transporter qu'un seul œuf.

Composantes matérielles : une pincée de sable et un peu de nourriture appréciée par l'oiseau.

NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

Anneau de prévoyance Cet anneau runique en adamantium présente un serpent se mordant la queue et symbolise le destin. Il fonctionne comme un sort de *prévoyance* permanent. Il permet de stocker un sort à l'intérieur qui active seulement lorsque les conditions spécifiées par

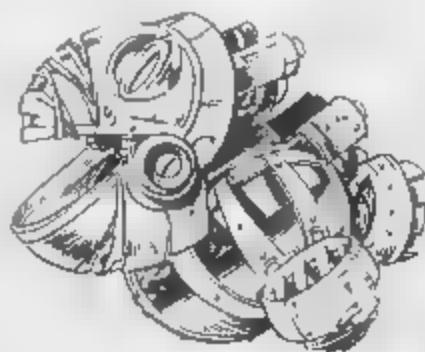
le joueur de sort sont réunies. Stocker un sort demande 10 minutes d'incantation et son niveau ne peut pas dépasser un tiers du niveau du joueur de sort (arrondi à l'entier inférieur de niv. max.).

Un *anneau de prévoyance* ne peut stocker qu'un seul sort à la fois. Ce sort persiste indéfiniment ou bien jusqu'à ce qu'il soit déchargé. Il devient alors possible de stocker un nouveau sort et de spécifier de nouvelles conditions d'activation. Notez qu'il est impossible de « vider » volontairement l'anneau. Seule la réunion des bonnes conditions le permet.

Niveau de lanceur de sort : 11 Condition : Création d'un anneau magique. Prévoyance. Prix de vente : 66 000 po.

Amulette de refuge d'Elhonna. C'est un artefact elfique unique qui permet de se transporter vers un sanctuaire d'Elhonna choisi à l'avance. Il fonctionne à la façon du sort *refuge* (MdJ 254) mais doit d'abord être « accordé » avec le/les esprits d'un groupe de personnes (1-8), après quoi il suffit qu'elles se rassemblent à moins de 10 mètres de l'amulette et qu'elles la brisent pour être transportées au lieu déterminé même en changeant de plan. L'amulette met ensuite dix ans à se reconstruire. La Reine des Elfes ne l'accorde qu'en cas de priorité absolue.

Sépulcre. Oniride-artefact unique, grande épée à deux mains + *créée spectrale* et *tueuse de créatures artificielles*, +3r+2c6. Int 14, Sag 12, Cha 16, Ego 14, AL NM, maniab. par créature. La seule M ou G possédant For 18+. Sous certaines conditions, Sépulcre peut acquérir les pouvoirs d'une épée Dame d'Ombre (OI p 53-55, forme spectrale, vieille femme voilée). Jadis, et pendant un instant unique, un rituel incanté par Pandora a permis de transformer Sépulcre en « vampire d'énergie divine ». La lame reste à jamais gravée par cette expérience, et se prend aujourd'hui pour la Mort en personne.



RÉCAPITULATIFS DES MONSTRES

ÉPISEDE 5

Mordouk le Terrible. 12 FP 11 DV 12d8-12 pv 48 Int 0 VD 10m CA 10 A +0+5 (1d8+2, *sculpture de la colère*) AL LM Ré +4
g +3, voi +4, For 12 Dex 1 Con 9 Int 12 Sag 17 Cha 16
Compétences : Perception +4, Détection +4
Possessions : épée à deux mains de maître, toge de Justiciar repeinte à l'effigie de Mordouk, tonnelets de bières, épices

Ogre-preux 12 FP 11 DV 12d8-12 pv 48 Int 0 VD 10m CA 10 A +0+5 (1d8+2, *sculpture de la colère*) AL LM Ré +4
g +3, voi +4, For 12 Dex 1 Con 9 Int 12 Sag 17 Cha 16
Compétences : Perception +4, Détection +4
Possessions : épée à deux mains de maître, toge de Justiciar repeinte à l'effigie de Mordouk, tonnelets de bières, épices

Miliciens révolutionnaires/brutes de Gallum 12 FP 11 DV 12d8-12 pv 48 Int 0 VD 10m CA 10 A +0+5 (1d8+2, *sculpture de la colère*) AL LM Ré +4
g +3, voi +4, For 12 Dex 1 Con 9 Int 12 Sag 17 Cha 16
Compétences : Perception +4, Détection +4
Possessions : épée longue, armure de cuir

Maître Gallum, Humain Noble 12 FP 11 DV 12d8-12 pv 48 Int 0 VD 10m CA 10 A +0+5 (1d8+2, *sculpture de la colère*) AL LM Ré +4
g +3, voi +4, For 12 Dex 1 Con 9 Int 12 Sag 17 Cha 16
Compétences : Perception +4, Détection +4
Possessions : épée à deux mains de maître, toge de Justiciar repeinte à l'effigie de Mordouk, tonnelets de bières, épices

Argovie Sage 12 FP 11 DV 12d8-12 pv 48 Int 0 VD 10m CA 10 A +0+5 (1d8+2, *sculpture de la colère*) AL LM Ré +4
g +3, voi +4, For 12 Dex 1 Con 9 Int 12 Sag 17 Cha 16
Compétences : Perception +4, Détection +4
Possessions : épée à deux mains de maître, toge de Justiciar repeinte à l'effigie de Mordouk, tonnelets de bières, épices

Guerrier Nawa 12 FP 11 DV 12d8-12 pv 48 Int 0 VD 10m CA 10 A +0+5 (1d8+2, *sculpture de la colère*) AL LM Ré +4
g +3, voi +4, For 12 Dex 1 Con 9 Int 12 Sag 17 Cha 16
Compétences : Perception +4, Détection +4
Possessions : épée à deux mains de maître, toge de Justiciar repeinte à l'effigie de Mordouk, tonnelets de bières, épices

Locathah de la tribu des Palmes Sanglantes 12 FP 11 DV 12d8-12 pv 48 Int 0 VD 10m CA 10 A +0+5 (1d8+2, *sculpture de la colère*) AL LM Ré +4
g +3, voi +4, For 12 Dex 1 Con 9 Int 12 Sag 17 Cha 16
Compétences : Perception +4, Détection +4
Possessions : épée à deux mains de maître, toge de Justiciar repeinte à l'effigie de Mordouk, tonnelets de bières, épices

Okto ie Rouge. Loh 11ah Barbare 2 Cuernier 9 FP 11 DV 2d8+2 + 2d12+2 + 9d 0+9 pv 95 nit +2 (+2 Dex) VD 3 m
ge 20 m C + 9/+14/+9 c.à c. 1d8+6 trident « Krisskorlus ». ou +14/+9/+4 dist (3d6, baliste+glyphe
sonique) AL NM Réf +5, Vig +13 Vol +5 For 17 Dex 14, Con 13, Int 11 Sag 15, Cha 1

[illegible]

Oom dem calmar géant dem flélon Exp. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 8

• **Compétences et dons** : aveugle, Multidextrie, Science de l'imagination, Pouvoirs magiques (au 2e niveau), ténacité, charisme, maîtrise de la magie, maîtrise de la magie blanche.

Soldat de Justice. $100000 - 50000 = 50000$ $100000 - 50000 + 100000 + 100000 = 300000$ $300000 - 100000 = 200000$ $200000 - 100000 = 100000$ $100000 - 100000 = 0$ $0 - 100000 = -100000$ $-100000 - 100000 = -200000$ $-200000 - 100000 = -300000$ $-300000 - 100000 = -400000$ $-400000 - 100000 = -500000$ $-500000 - 100000 = -600000$ $-600000 - 100000 = -700000$ $-700000 - 100000 = -800000$ $-800000 - 100000 = -900000$ $-900000 - 100000 = -1000000$ $-1000000 - 100000 = -1100000$ $-1100000 - 100000 = -1200000$ $-1200000 - 100000 = -1300000$ $-1300000 - 100000 = -1400000$ $-1400000 - 100000 = -1500000$ $-1500000 - 100000 = -1600000$ $-1600000 - 100000 = -1700000$ $-1700000 - 100000 = -1800000$ $-1800000 - 100000 = -1900000$ $-1900000 - 100000 = -2000000$ $-2000000 - 100000 = -2100000$ $-2100000 - 100000 = -2200000$ $-2200000 - 100000 = -2300000$ $-2300000 - 100000 = -2400000$ $-2400000 - 100000 = -2500000$ $-2500000 - 100000 = -2600000$ $-2600000 - 100000 = -2700000$ $-2700000 - 100000 = -2800000$ $-2800000 - 100000 = -2900000$ $-2900000 - 100000 = -3000000$ $-3000000 - 100000 = -3100000$ $-3100000 - 100000 = -3200000$ $-3200000 - 100000 = -3300000$ $-3300000 - 100000 = -3400000$ $-3400000 - 100000 = -3500000$ $-3500000 - 100000 = -3600000$ $-3600000 - 100000 = -3700000$ $-3700000 - 100000 = -3800000$ $-3800000 - 100000 = -3900000$ $-3900000 - 100000 = -4000000$ $-4000000 - 100000 = -4100000$ $-4100000 - 100000 = -4200000$ $-4200000 - 100000 = -4300000$ $-4300000 - 100000 = -4400000$ $-4400000 - 100000 = -4500000$ $-4500000 - 100000 = -4600000$ $-4600000 - 100000 = -4700000$ $-4700000 - 100000 = -4800000$ $-4800000 - 100000 = -4900000$ $-4900000 - 100000 = -5000000$ $-5000000 - 100000 = -5100000$ $-5100000 - 100000 = -5200000$ $-5200000 - 100000 = -5300000$ $-5300000 - 100000 = -5400000$ $-5400000 - 100000 = -5500000$ $-5500000 - 100000 = -5600000$ $-5600000 - 100000 = -5700000$ $-5700000 - 100000 = -5800000$ $-5800000 - 100000 = -5900000$ $-5900000 - 100000 = -6000000$ $-6000000 - 100000 = -6100000$ $-6100000 - 100000 = -6200000$ $-6200000 - 100000 = -6300000$ $-6300000 - 100000 = -6400000$ $-6400000 - 100000 = -6500000$ $-6500000 - 100000 = -6600000$ $-6600000 - 100000 = -6700000$ $-6700000 - 100000 = -6800000$ $-6800000 - 100000 = -6900000$ $-6900000 - 100000 = -7000000$ $-7000000 - 100000 = -7100000$ $-7100000 - 100000 = -7200000$ $-7200000 - 100000 = -7300000$ $-7300000 - 100000 = -7400000$ $-7400000 - 100000 = -7500000$ $-7500000 - 100000 = -7600000$ $-7600000 - 100000 = -7700000$ $-7700000 - 100000 = -7800000$ $-7800000 - 100000 = -7900000$ $-7900000 - 100000 = -8000000$ $-8000000 - 100000 = -8100000$ $-8100000 - 100000 = -8200000$ $-8200000 - 100000 = -8300000$ $-8300000 - 100000 = -8400000$ $-8400000 - 100000 = -8500000$ $-8500000 - 100000 = -8600000$ $-8600000 - 100000 = -8700000$ $-8700000 - 100000 = -8800000$ $-8800000 - 100000 = -8900000$ $-8900000 - 100000 = -9000000$ $-9000000 - 100000 = -9100000$ $-9100000 - 100000 = -9200000$ $-9200000 - 100000 = -9300000$ $-9300000 - 100000 = -9400000$ $-9400000 - 100000 = -9500000$ $-9500000 - 100000 = -9600000$ $-9600000 - 100000 = -9700000$ $-9700000 - 100000 = -9800000$ $-9800000 - 100000 = -9900000$ $-9900000 - 100000 = -10000000$ $-10000000 - 100000 = -10100000$ $-10100000 - 100000 = -10200000$ $-10200000 - 100000 = -10300000$ $-10300000 - 100000 = -10400000$ $-10400000 - 100000 = -10500000$ $-10500000 - 100000 = -10600000$ $-10600000 - 100000 = -10700000$ $-10700000 - 100000 = -10800000$ $-10800000 - 100000 = -10900000$ $-10900000 - 100000 = -11000000$ $-11000000 - 100000 = -11100000$ $-11100000 - 100000 = -11200000$ $-11200000 - 100000 = -11300000$ $-11300000 - 100000 = -11400000$ $-11400000 - 100000 = -11500000$ $-11500000 - 100000 = -11600000$ $-11600000 - 100000 = -11700000$ $-11700000 - 100000 = -11800000$ $-11800000 - 100000 = -11900000$ $-11900000 - 100000 = -12000000$ $-12000000 - 100000 = -12100000$ $-12100000 - 100000 = -12200000$ $-12200000 - 100000 = -12300000$ $-12300000 - 100000 = -12400000$ $-12400000 - 100000 = -12500000$ $-12500000 - 100000 = -12600000$ $-12600000 - 100000 = -12700000$ $-12700000 - 100000 = -12800000$ $-12800000 - 100000 = -12900000$ $-12900000 - 100000 = -13000000$

auditive +1 Saut +4 Arme de prédilection (épée longue) Science de l'initiative Vigilance
Possessions cotte de maille épée longue

[illegible]

Bone Balance: $\frac{dM}{dt} = \text{bone formation} - \text{bone resorption}$

Sach Char

1. Einleitung
 2. Definitionen
 3. Methoden
 4. Ergebnisse
 5. Diskussion
 6. Fazit
 7. Literaturverzeichnis
 8. Anhang
 9. Index
 10. Abbildung
 11. Tabelle
 12. Formel
 13. Grafik
 14. Diagramm
 15. Skizze
 16. Zeichnung
 17. Illustration
 18. Abbildung
 19. Tabelle
 20. Formel
 21. Grafik
 22. Diagramm
 23. Skizze
 24. Zeichnung
 25. Illustration
 26. Abbildung
 27. Tabelle
 28. Formel
 29. Grafik
 30. Diagramm
 31. Skizze
 32. Zeichnung
 33. Illustration
 34. Abbildung
 35. Tabelle
 36. Formel
 37. Grafik
 38. Diagramm
 39. Skizze
 40. Zeichnung
 41. Illustration
 42. Abbildung
 43. Tabelle
 44. Formel
 45. Grafik
 46. Diagramm
 47. Skizze
 48. Zeichnung
 49. Illustration
 50. Abbildung
 51. Tabelle
 52. Formel
 53. Grafik
 54. Diagramm
 55. Skizze
 56. Zeichnung
 57. Illustration
 58. Abbildung
 59. Tabelle
 60. Formel
 61. Grafik
 62. Diagramm
 63. Skizze
 64. Zeichnung
 65. Illustration
 66. Abbildung
 67. Tabelle
 68. Formel
 69. Grafik
 70. Diagramm
 71. Skizze
 72. Zeichnung
 73. Illustration
 74. Abbildung
 75. Tabelle
 76. Formel
 77. Grafik
 78. Diagramm
 79. Skizze
 80. Zeichnung
 81. Illustration
 82. Abbildung
 83. Tabelle
 84. Formel
 85. Grafik
 86. Diagramm
 87. Skizze
 88. Zeichnung
 89. Illustration
 90. Abbildung
 91. Tabelle
 92. Formel
 93. Grafik
 94. Diagramm
 95. Skizze
 96. Zeichnung
 97. Illustration
 98. Abbildung
 99. Tabelle
 100. Formel
 101. Grafik
 102. Diagramm
 103. Skizze
 104. Zeichnung
 105. Illustration
 106. Abbildung
 107. Tabelle
 108. Formel
 109. Grafik
 110. Diagramm
 111. Skizze
 112. Zeichnung
 113. Illustration
 114. Abbildung
 115. Tabelle
 116. Formel
 117. Grafik
 118. Diagramm
 119. Skizze
 120. Zeichnung
 121. Illustration
 122. Abbildung
 123. Tabelle
 124. Formel
 125. Grafik
 126. Diagramm
 127. Skizze
 128. Zeichnung
 129. Illustration
 130. Abbildung
 131. Tabelle
 132. Formel
 133. Grafik
 134. Diagramm
 135. Skizze
 136. Zeichnung
 137. Illustration
 138. Abbildung
 139. Tabelle
 140. Formel
 141. Grafik
 142. Diagramm
 143. Skizze
 144. Zeichnung
 145. Illustration
 146. Abbildung
 147. Tabelle
 148. Formel
 149. Grafik
 150. Diagramm
 151. Skizze
 152. Zeichnung
 153. Illustration
 154. Abbildung
 155. Tabelle
 156. Formel
 157. Grafik
 158. Diagramm
 159. Skizze
 160. Zeichnung
 161. Illustration
 162. Abbildung
 163. Tabelle
 164. Formel
 165. Grafik
 166. Diagramm
 167. Skizze
 168. Zeichnung
 169. Illustration
 170. Abbildung
 171. Tabelle
 172. Formel
 173. Grafik
 174. Diagramm
 175. Skizze
 176. Zeichnung
 177. Illustration
 178. Abbildung
 179. Tabelle
 180. Formel
 181. Grafik
 182. Diagramm
 183. Skizze
 184. Zeichnung
 185. Illustration
 186. Abbildung
 187. Tabelle
 188. Formel
 189. Grafik
 190. Diagramm
 191. Skizze
 192. Zeichnung
 193. Illustration
 194. Abbildung
 195. Tabelle
 196. Formel
 197. Grafik
 198. Diagramm
 199. Skizze
 200. Zeichnung
 201. Illustration
 202. Abbildung
 203. Tabelle
 204. Formel
 205. Grafik
 206. Diagramm
 207. Skizze
 208. Zeichnung
 209. Illustration
 210. Abbildung
 211. Tabelle
 212. Formel
 213. Grafik
 214. Diagramm
 215. Skizze
 216. Zeichnung
 217. Illustration
 218. Abbildung
 219. Tabelle
 220. Formel
 221. Grafik
 222. Diagramm
 223. Skizze
 224. Zeichnung
 225. Illustration
 226. Abbildung
 227. Tabelle
 228. Formel
 229. Grafik
 230. Diagramm
 231. Skizze
 232. Zeichnung
 233. Illustration
 234. Abbildung
 235. Tabelle
 236. Formel
 237. Grafik
 238. Diagramm
 239. Skizze
 240. Zeichnung
 241. Illustration
 242. Abbildung
 243. Tabelle
 244. Formel
 245. Grafik
 246.

Golem de char • Fren'Ken ➤ **1** ➤ **2** ➤ **3** ➤ **4** ➤ **5** ➤ **6** ➤ **7** ➤ **8** ➤ **9** ➤ **10** ➤ **11** ➤ **12** ➤ **13** ➤ **14** ➤ **15** ➤ **16** ➤ **17** ➤ **18** ➤ **19** ➤ **20** ➤ **21** ➤ **22** ➤ **23** ➤ **24** ➤ **25** ➤ **26** ➤ **27** ➤ **28** ➤ **29** ➤ **30** ➤ **31** ➤ **32** ➤ **33** ➤ **34** ➤ **35** ➤ **36** ➤ **37** ➤ **38** ➤ **39** ➤ **40** ➤ **41** ➤ **42** ➤ **43** ➤ **44** ➤ **45** ➤ **46** ➤ **47** ➤ **48** ➤ **49** ➤ **50** ➤ **51** ➤ **52** ➤ **53** ➤ **54** ➤ **55** ➤ **56** ➤ **57** ➤ **58** ➤ **59** ➤ **60** ➤ **61** ➤ **62** ➤ **63** ➤ **64** ➤ **65** ➤ **66** ➤ **67** ➤ **68** ➤ **69** ➤ **70** ➤ **71** ➤ **72** ➤ **73** ➤ **74** ➤ **75** ➤ **76** ➤ **77** ➤ **78** ➤ **79** ➤ **80** ➤ **81** ➤ **82** ➤ **83** ➤ **84** ➤ **85** ➤ **86** ➤ **87** ➤ **88** ➤ **89** ➤ **90** ➤ **91** ➤ **92** ➤ **93** ➤ **94** ➤ **95** ➤ **96** ➤ **97** ➤ **98** ➤ **99** ➤ **100** ➤ **101** ➤ **102** ➤ **103** ➤ **104** ➤ **105** ➤ **106** ➤ **107** ➤ **108** ➤ **109** ➤ **110** ➤ **111** ➤ **112** ➤ **113** ➤ **114** ➤ **115** ➤ **116** ➤ **117** ➤ **118** ➤ **119** ➤ **120** ➤ **121** ➤ **122** ➤ **123** ➤ **124** ➤ **125** ➤ **126** ➤ **127** ➤ **128** ➤ **129** ➤ **130** ➤ **131** ➤ **132** ➤ **133** ➤ **134** ➤ **135** ➤ **136** ➤ **137** ➤ **138** ➤ **139** ➤ **140** ➤ **141** ➤ **142** ➤ **143** ➤ **144** ➤ **145** ➤ **146** ➤ **147** ➤ **148** ➤ **149** ➤ **150** ➤ **151** ➤ **152** ➤ **153** ➤ **154** ➤ **155** ➤ **156** ➤ **157** ➤ **158** ➤ **159** ➤ **160** ➤ **161** ➤ **162** ➤ **163** ➤ **164** ➤ **165** ➤ **166** ➤ **167** ➤ **168** ➤ **169** ➤ **170** ➤ **171** ➤ **172** ➤ **173** ➤ **174** ➤ **175** ➤ **176** ➤ **177** ➤ **178** ➤ **179** ➤ **180** ➤ **181** ➤ **182** ➤ **183** ➤ **184** ➤ **185** ➤ **186** ➤ **187** ➤ **188** ➤ **189** ➤ **190** ➤ **191** ➤ **192** ➤ **193** ➤ **194** ➤ **195** ➤ **196** ➤ **197** ➤ **198** ➤ **199** ➤ **200** ➤ **201** ➤ **202** ➤ **203** ➤ **204** ➤ **205** ➤ **206** ➤ **207** ➤ **208** ➤ **209** ➤ **210** ➤ **211** ➤ **212** ➤ **213** ➤ **214** ➤ **215** ➤ **216** ➤ **217** ➤ **218** ➤ **219** ➤ **220** ➤ **221** ➤ **222** ➤ **223** ➤ **224** ➤ **225** ➤ **226** ➤ **227** ➤ **228** ➤ **229** ➤ **230** ➤ **231** ➤ **232** ➤ **233** ➤ **234** ➤ **235** ➤ **236** ➤ **237** ➤ **238** ➤ **239** ➤ **240** ➤ **241** ➤ **242** ➤ **243** ➤ **244** ➤ **245** ➤ **246** ➤ **247** ➤ **248** ➤ **249** ➤ **250** ➤ **251** ➤ **252** ➤ **253** ➤ **254** ➤ **255** ➤ **256** ➤ **257** ➤ **258** ➤ **259** ➤ **260** ➤ **261** ➤ **262** ➤ **263** ➤ **264** ➤ **265** ➤ **266** ➤ **267** ➤ **268** ➤ **269** ➤ **270** ➤ **271** ➤ **272** ➤ **273** ➤ **274** ➤ **275** ➤ **276** ➤ **277** ➤ **278** ➤ **279** ➤ **280** ➤ **281** ➤ **282** ➤ **283** ➤ **284** ➤ **285** ➤ **286** ➤ **287** ➤ **288** ➤ **289** ➤ **290** ➤ **291** ➤ **292** ➤ **293** ➤ **294** ➤ **295** ➤ **296** ➤ **297** ➤ **298** ➤ **299** ➤ **300** ➤ **301** ➤ **302** ➤ **303** ➤ **304** ➤ **305** ➤ **306** ➤ **307** ➤ **308** ➤ **309** ➤ **310** ➤ **311** ➤ **312** ➤ **313** ➤ **314** ➤ **315** ➤ **316** ➤ **317** ➤ **318** ➤ **319** ➤ **320** ➤ **321** ➤ **322** ➤ **323** ➤ **324** ➤ **325** ➤ **326** ➤ **327** ➤ **328** ➤ **329** ➤ **330** ➤ **331** ➤ **332** ➤ **333** ➤ **334** ➤ **335** ➤ **336** ➤ **337** ➤ **338** ➤ **339** ➤ **340** ➤ **341** ➤ **342** ➤ **343** ➤ **344** ➤ **345** ➤ **346** ➤ **347** ➤ **348** ➤ **349** ➤ **350** ➤ **351** ➤ **352** ➤ **353** ➤ **354** ➤ **355** ➤ **356** ➤ **357** ➤ **358** ➤ **359** ➤ **360** ➤ **361** ➤ **362** ➤ **363** ➤ **364** ➤ **365** ➤ **366** ➤ **367** ➤ **368** ➤ **369** ➤ **370** ➤ **371** ➤ **372** ➤ **373** ➤ **374** ➤ **375** ➤ **376** ➤ **377** ➤ **378** ➤ **379** ➤ **380** ➤ **381</**

Naval zombi. n. 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839

[illegible]

Les Tambours du Jugement

Vig +3 Vol +1 For 9 Dex 13 Con - Int - Sag 0 Cha 1
 — Compétences/dons Déplacement silencieux +3, Discrétion +5, Escalade +, Perception auditive +2, Saut +5
 Science de l'initiative
 Possessions demi-pique fronde

Monseigneur Massaria Archevêque de guerre Vig +3 Vol +1 For 9 Dex 13 Con - Int - Sag 0 Cha 1
 — Compétences/dons Déplacement silencieux +3, Discrétion +5, Escalade +, Perception auditive +2, Saut +5
 Science de l'initiative
 Possessions demi-pique fronde

Les Tambours du Jugement

vig +3 Vol +1 For 9 Dex 13 Con - Int - Sag 0 Cha 1
— Compétences/dons Déplacement silencieux +3, Discrétion +5 Escapade + Perception auditive +2 Saut +5
Science de l'initiative
Possessions demi-pique fronde

Monseigneur Massaria Archevêque de guerre

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

ÉPISODE 8

Pâle, Illuminati. Gobelours, Guerrier 6/Adeptes 4, FP 12 ; DV 3d8+6d10+4d6+39 ; pv 90 ; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'Initiative) ; VD 10 m. ; CA 18 ; Att +14/+9 chaîne cloutée (2d4+6/19-20) ; SA sort ; Part vision dans le noir ; AL LM ; Réf +8, Vig +10, Vol +8 ; For 19, Dex 14, Con 16, Int 13, Sag 14, Cha 14.

— Compétences/dons : Acrobatie +9, Connaissance (mécamagie) +6, Détection +5, Déplacement silencieux +5, Équilibre +9, Escalade +7, Nage +0, Perception auditive +5, Saut +8 ; Attaque éclair, Attaque en rotation Esquive, Expertise du combat, Manèment des armes exotiques (chaîne cloutée), Science du critique (chaîne cloutée), Science de l'Initiative, Souplesse du serpent, Vigilance.

— Sorts d'Adeptes (3/3/1, DD = 12 + niv. sort) : 0- assistance divine, création d'eau, détection de la magie, 1- sorts légers (x2), endurance aux énergies destructives, 2- force de taureau.

— Possessions : armure de cuir, chaîne cloutée irisée, rondache.

— Spécial : tous les Illuminati bénéficient d'un esprit impénétrable permanent.

Gobeur. Créature artificielle de taille M, FP 1 ; DV 1d10 ; pv 10 ; Init +7 (Dex) ; VD vol 25 m (bonne) ; CA 20 ; Att +10 (mâchoire (1d3+1)) ; AS agrippement amélioré ; Part : créature artificielle ; AL N ; Vig +0, Réf +9, Vol +0 ; For 12, Dex 24, Con —, Int —, Sag 10, Cha 1. Compétences/Dons : Attaque en vol, Abdomen-cage, contenance 3 (félins) ; intérieur équivalent à zone d'antimagie (Mcl 274) et gaz paralysant (contact, Vig DD 15, paralysie 1d10 jours/0).

ÉPISODE 9

Mater Tenebrarum. Liche nécromancienne 13, FP 15 ; DV 13d12 ; pv 88 ; Init +3 (Dex) ; VD 10 m. ; CA 20 ; Att +6/+1 c.a.c. (1d8+5/20, contact) ; Vol DD 20 1/2 et paralysie, ou +9 dist. (sorts) ; AS aura de terreur, paralysie, sorts ; Part : mort-vivant, résistance au renvoi +4, réduction des dégâts 15/+1, immunités, ne peut pas lancer de sorts de divination ; AL MC ; Réf +9, Vig +6, Vol +13 ; For 10, Dex 16, Con —, Int 24, Sag 16, Cha 18.

— Compétences/dons : Alchimie +23, Artisanat (forge) +23, Concentration +18, Connaissance des sorts +23, Connaissance (mystères) +23, Déplacement silencieux +17, Détection +17, Discrétion +17, Fouille +21, Perception auditive +17, Psychologie +14, Augmentation d'intensité, École renforcée (nécromancie), Écriture de parchemins, Création d'arme et d'armures, Création d'objets merveilleux, Incantation rapide, Incantation silencieuse (si), Incantation statique (sta), Magie de guerre.

— Sorts/jour 4/8/8/7/5/4/3 (DD 17+niv. sort, 19+niv. sort pour nécromancie), agrandissement**, saut**, armure de mage**, projectile magique, protection contre le Bien, rayon affaiblissant, bouclier, pattes d'araignée, flou, baiser de la goule*, flèche acide de Melf, résistance aux énergies destructives x2**/*, corde enchantée, main spectrale*, vent de murmure, charme-personne (si/sta), déplacement*, vol*, immobilisation de morts-vivants, rapidité*, lueurs hypnotiques (sta), protection contre les projectiles**, suggestion, porte dimensionnelle, énergie négative, tempête de grêle, invisibilité suprême, peau de pierre*, convocation de monstre IV, nuée grouillante (si/sta), dissipation de la magie (si/sta), éclair (augmenté d'intensité), nuage nauséabond (si/sta), baiser du vampire (si/sta), confusion (si/sta), tentacules noirs d'Evard (si/sta).



Les Tambours du Jugement

invisibilité [i, rapide], assassin imaginaire [si/sta], brume mortelle [si/sta], souhait limité, possession [si/sta], prévoyance : image miroir (*lancé avant la rencontre, **lancé sur le cube gélatineux).

— Possessions : bracelet d'armure +2, cape de résistance +2, anneau de bouclier de force, bandeau d'intelligence +2, parchemin de répulsion* et renvoi des sorts*.

Le Serpent Lunaire. Golem-dragon d'onirôm, créature artificielle de taille TG. FP 13, DV 18d10, pv 180 ; Init -1 (Dex) ; VD 6,5 m (capable de courir) ; CA 30 ; Att 2 griffes (+23/2d10+11), 1 morsure (+23/2d6+11) ; AS vampirisation d'Oblivion ; Part : créature artificielle, immunisé contre la magie, réduction des dégâts 50/+3. AL LM ; Réf +5, Vig +6, Vol +6 ; For 33, Dex 9, Con —, Int —, Sag 11, Cha 1.

Archonte Logrus Lherne. Aasimar mâle, Extérieur de taille M (2 m), Prêtre 17, FP 17, DV 17d8+50 ; pv 98 ; Init +6 (+2 Dex, +4 Science de l'initiative) ; VD 6,5 m ; CA 23 ; Att +19/+14/+9 c.à.c. (1d8+7 +2d6 contre créatures chaotiques/19-20/x3, Hammerdom) ; AS lumière, intimider les morts-vivants, sorts, incantation spontanée (sorts de blessuns) ; Part : vision nocturne, résistances au froid, à l'acide, à l'électricité (5) ; AL NM ; Réf +11, Vig +17, Vol +20 ; For 16, Dex 14, Con 16, Int 18, Sag 22, Cha 19.

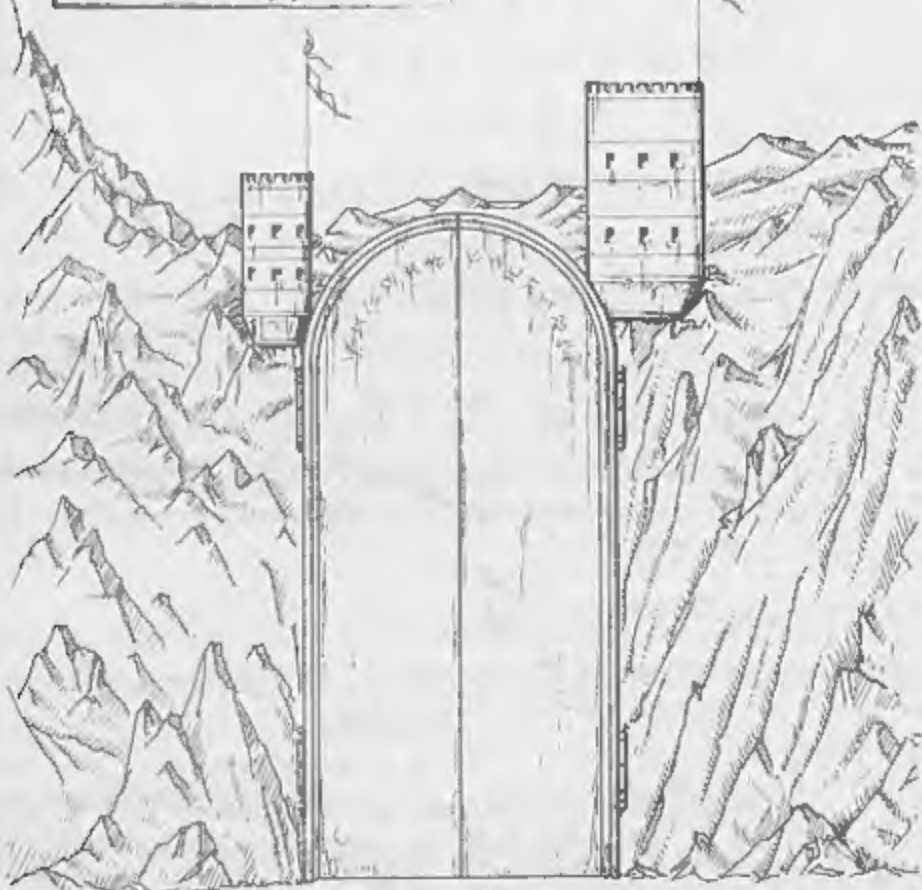
— Compétences/dons : Bluff +20, Concentration +13, Connaissance (mystères) +12, Connaissance (religion) +15, Connaissance des sorts +14, Déguisement +5, Détection +8, Diplomatie +20, Discrétion +0, Équitation +8, Escalade +3, Intimidation +16, Nage +0, Perception auditive +8, Premiers secours +4, Psychologie +20, Scrutation +10 ; Arme de prédilection (marteau de guerre), Écriture de parchemins, Emprise sur les morts-vivants, Incantation rapide, Magie de guerre, Prestige, Science du critique (marteau de guerre), Science de l'initiative.

— Possessions : « Hammerdom » : marteau de guerre +3 loyal (courroux de l'Ordre, 3/j, DD 16, en frappant un adversaire), tenu à 2 mains, harnois +3 de défense (intermédiaire), anneau de barrière mentale, cape de résistance +4, serre-tête de lumière destructrice, chapelet de prières (grains de bénédiction et karma), broche de défense, potions de charisme, vérité, parchemins divins, injonction suprême, résurrection suprême, alignement indélébile.

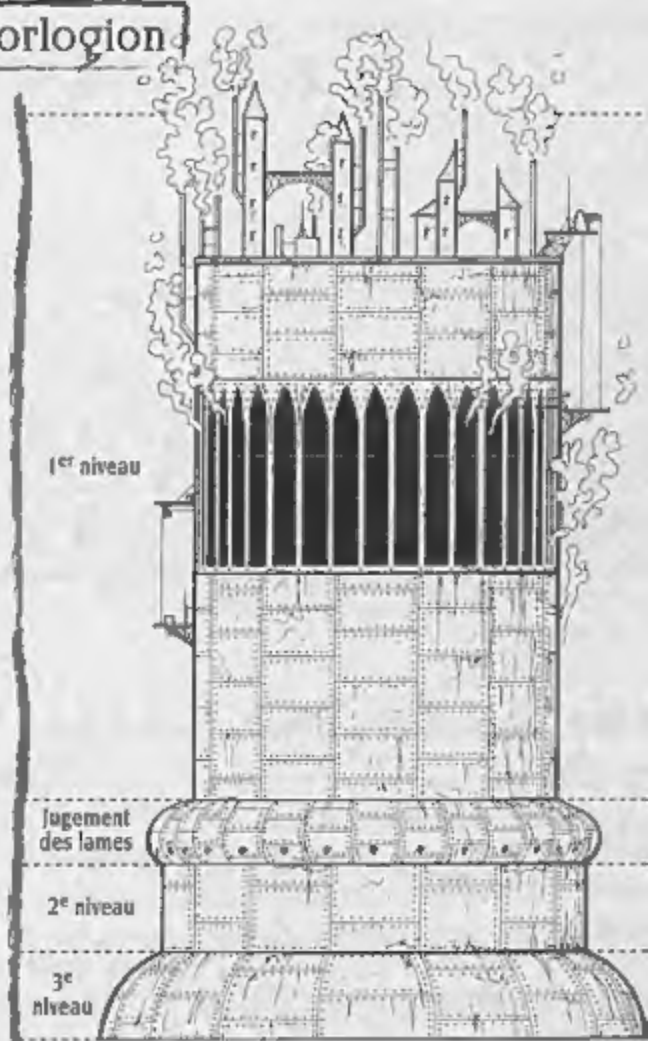
— Sorts de prêtre/j : 6/6/6/6/5/5/4/3/2 (DD 16 +niv sort, domaines Loi/Duperie, signalés par *). 0 — détection de la magie x2, détection du poison, assistance divine x2, lecture de la magie. 1 — brume de dissimulation, compréhension des langages, faveur divine x2, invisibilité pour les morts-vivants, protection contre le chaos*. 2 — aide, augure, force de taureau, immobilisation de personne, invisibilité*, silence. 3 — antidétection* x2, communication avec les morts, glyphe de garde, lumière du jour, protection contre les énergies destructrices. 4 — protection contre la mort, divination, courroux de l'Ordre*, communication à distance, immunité contre les sorts, don des langues. 5 — annulation d'enchantement, communion, leurre*, injonction suprême, rappel à la vie. 6 — interdiction, quête, dissipation suprême, guérison suprême, immobilisation de monstre*. 7 — décret, scrutation ultime, refuge, écran*. 8 — localisation suprême, guérison suprême de groupe, bouclier de la Loi*, miracle, convocation de monstres IX*.



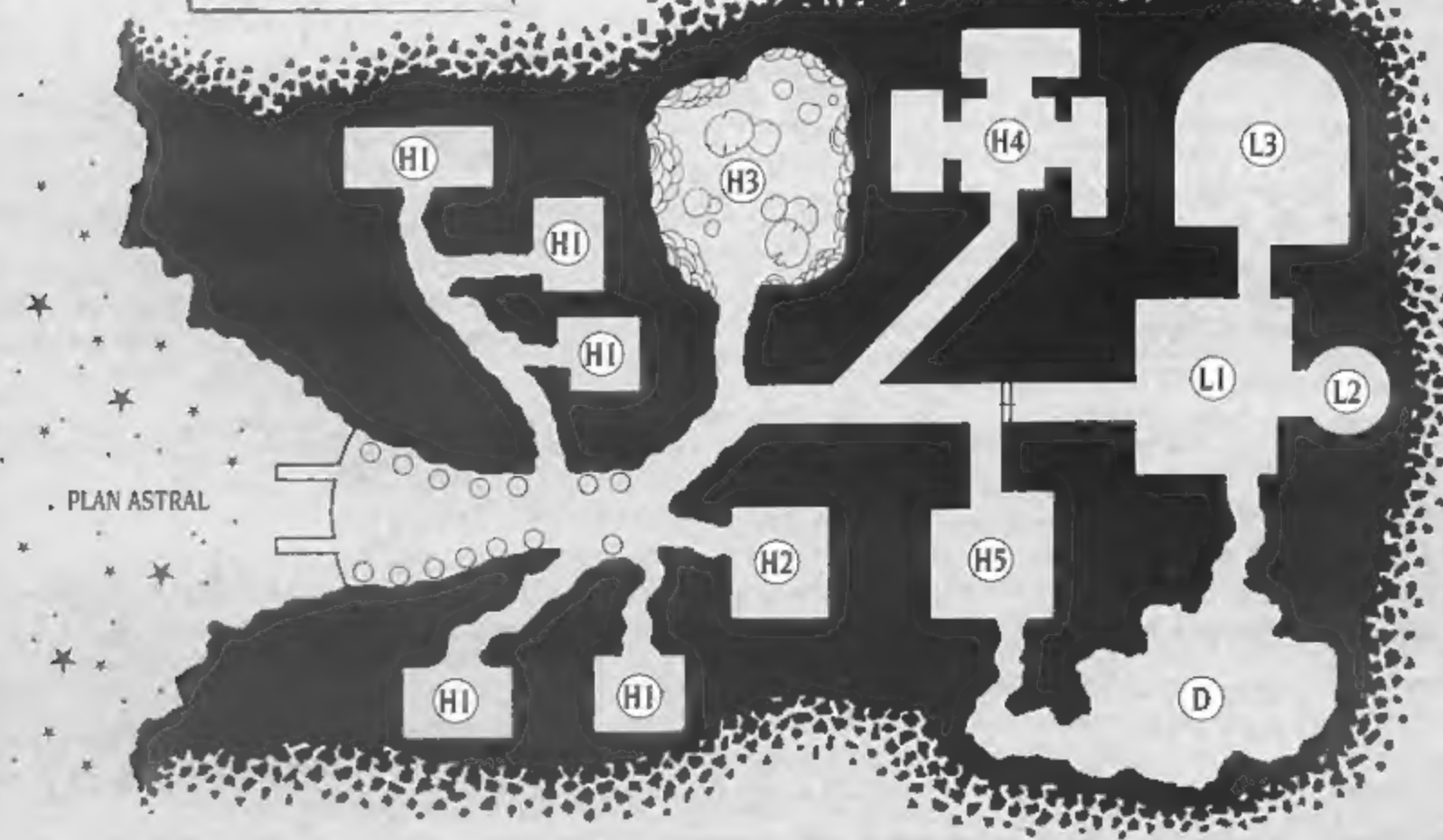
La Porte des Landes Suppliciées



Cité de Horlogion



Sereniti Sanctum



Le rythme de l'Action. Le souffle des Légendes !

QUATRE tomes remplis d'aventures extraordinaires.
TROIS adversaires surhumains luttant à travers les siècles.
DEUX mondes en guerre depuis plus d'un millénaire.
UN incroyable secret au centre de tout.
ZÉRO chance de survie, pour qui n'est pas un héros.
L'heure de L'APOTHÉOSE a sonné !

Vous pensiez avoir tout vu, tout vécu ? Détrompez-vous : la saga d'Oblivion vous entraînera dans l'aventure ultime, pleine de surprises exotiques, de poursuites endiablées, de moments terrifiants et d'audacieux défis, au rythme vibrant des Tanneurs du Jugement !

Des îles azurées aux jungles touffues, du cercle polaire aux profondeurs de l'Éther, du monde des rêves aux voyages à travers les plans, que vous ayez arpenté la version courte (scénarios O3 et O4), ou que vous soyez des fidèles de cette longue épopée (scénarios O1 à O4), vous traverserez les hauts lieux de l'Aventure... et en musique* !

Serez-vous capitaine de gondollière, passager de caravalle ou pilote de Irelonnier ? Avez-vous déjà vécu une course de dragon-tortue, une poursuite en nécroplan ? Et si vous essayiez le Frontal Kombat, le Jugement des Lames ou le Coup du Léopard ? N'aimeriez-vous pas voyager en bonne compagnie : dragon affable, épée déraisonnable ou sandestin hilarant ? Préférez-vous les expériences étranges ? Que diriez-vous alors, de vous incarner dans d'autres corps, de séjourner avec les morts ?

Le Royaume de la Nuit va vous ouvrir ses portes : soyez nos invités ! Araignées-goules et Ravageurs d'âmes, demi-dieux oubliés, Écorcheuse et Nuitsants, mélomanciens mutilés, puissantes épées Dames d'Ombre, clans baroques, sorcellerie hideuse, et entités affamées...

Mais voilà que vous avez peur ? Voilà que vous reculez ?
Il est bien trop tard, mes amis, inutile de résister.
Le temps vous est désormais compté... Lutter pour
revoir le jour sera bientôt votre seule obsession.
Et seuls les meilleurs d'entre vous survivront.

Êtes vous prêts pour OBLIVION ?

Ce scénario pour *Dungeons & Dragons* est le second d'une campagne en deux tomes, à intégrer dans l'univers de votre choix. Il pourra aussi devenir l'Apothéose de la tétralogie O1-O4. Vous y trouverez :

- De nouveaux monstres, sorts, objets puissants, archétypes et une aventure 200% adrénaline !
- * Comment JOUER EN MUSIQUE... et utiliser des « effets spéciaux » !
- Et des liens vers notre site web, pour une flopée d'aides de jeux gratuites !

Un jeu de rôle nécessite l'utilisation du Manuel des Joueurs.
L'édition de *Dungeons & Dragons*® publiée par Wizards of the Coast®.
Dungeons & Dragons® et Wizards of the Coast® sont des marques déposées
de Wizards of the Coast®, utilisées avec leur aimable autorisation.

Ref : DO804 Prix : 15 € - 98,39 F ISBN N° 2-911103-99-8

